المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية
والتعليم الأولي والرياضة

الألعاب التربوية

آلية فعّالة لتنزيل الأنشطة الاعتيادية



La lecture



الرياضيات



القراءة

إعداد
خديجة المطاري
أستاذة التعليم الابتدائي
زهرة الجايدي
أستاذة التعليم الابتدائي

تأطير
نبيلة حناني
مفتشة تربوية للتعليم الإبتدائي
بشرى البلوطي
مفتشة تربوية للتعليم الإبتدائي

بمشاركة جميع الأطر التربوية العاملة بمجموعة مدارس الحكاكشة

تقديم

انسجاما مع شعار الدخول المدرسي 2022-2023 "من أجل مدرسة ذات جودة للجميع"، عرف الدخول المدرسي إرساء الأنشطة الاعتيادية بالمؤسسات التعليمية الابتدائية، أنشطة مؤطرة بالمذكرة الإطار 067x22 بتاريخ 23 شتنبر 2022 والمذكرة 068x22 بتاريخ 30 شتنبر 2022، إضافة إلى المذكرة 073x22 بتاريخ 05 أكتوبر 2022.

وتستجيب هذه الأنشطة الاعتيادية (بمكوناتها الأربعة: القراءة باللغتين العربية والفرنسية، الرياضيات والأنشطة الحركية) لالتزامات خارطة الطريق 2022-2026، لاسيما المحور الخاص بالتلميذ ولأحكام القانون الإطار 51-17 المتعلق بالتربية والتكوين والبحث العلمي، حيث تروم تحقيق ثلاثة أهداف متكاملة تتمثل في ضمان تفتح المتعلم(ة) والترفيه عنه(ها) وتحبيبه(ها) في المدرسة، وتحقيق متعة التعلم لديه(ها)، كهدف رئيس وجوهري، والإسهام في الرفع من فرص التحكم في التعلمات الأساس كأثر تربوي لهذه الأنشطة الاعتيادية مع إكساب المتعلم(ة) عادات حميدة ترافقه(ها) مدى الحياة.

وقد انخرطت المديرية الإقليمية بسيدي بنور في تنزيل هذا المستجد التربوي، من خلال انتقاء 10 مؤسسات تعليمية ابتدائية كمؤسسات للتجريب خلال الأسدوس الأول من الموسم الدراسي 2022-2023، وفق المعايير الواردة في المذكرة الوزارية المؤطرة، واعتبارا للقيمة التربوية لهذه الأنشطة الاعتيادية، وأثرها على التحصيل الدراسي للمتعلمات والمتعلمين، حرصت المديرية الإقليمية بسيدي بنور على تعبئة مختلف الفاعلين والمتدخلين والشركاء، ووفرت كل الشروط المادية والتربوية لتنزيل التجربة على مستوى المؤسسات التعليمية.

وقد اعتمد الفريق التربوي المنتج لهذا الدليل على ابتكار وإنتاج ألعاب تربوية واستعمالها كآلية فعالة لتنزيل الأنشطة الاعتيادية في القراءة باللغتين العربية والفرنسية والرياضيات مع استحضار التربية الدامجة لإدماج التلميذات والتلاميذ في وضعية إعاقة أو وضعيات خاصة.

ويأتي هذا الدليل الذي تم إعداده من طرف الفريق التربوي لمجموعة مدارس الحكاكشة بتأطير من المفتشتين التربويتين، وإشراف من مدير المؤسسة، وتتبع ومواكبة من المديرية الإقليمية، كمبادرة متميزة وتجربة ناجحة بمؤسسة تعليمية في قلب الوسط القروي، ستتبعها من دون شك مبادرات أخرى، لإنشاء بنك للأنشطة الاعتيادية اليومية على المستوى الإقليمي.

ولا يفوتنا أن نشد بحرارة على أيدي الفريق التربوي المنتج لهذا الدليل ونقدم له كل الشكر والتقدير على تفانيه وانخراطه في الرفع من مستوى تعلمات التلميذات والتلاميذ ونؤكد استعداد المديرية الإقليمية لتشجيع ودعم كل المبادرات الخلاقة التي تروم تحقيق شعار "من أجل مدرسة ذات جودة للجميع".

رشيد صوفي

المدير الإقليمي لوزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة بسيدي بنور

لائحة المحتويات

العنوان	الصفحة
توطئة	6
الإطار النظري	7
1. موجهات تنزيل الأنشطة الاعتيادية للقراءة بمؤسسة التجريب (وسط قروي)	8
2. هندسة المرحلة التجريبية	10
3. المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للقراءة باللغة العربية	13
4. المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للقراءة باللغة الفرنسية	13
5. المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للرياضيات	13
6. الخطوات الإجرائية لتجريب الأنشطة الاعتيادية للقراءة	14
الأنشطة الاعتيادية الخاصة باللغة العربية (القراءة)	15
– صيد السمك	16
– قارئ اليوم قائد الغد	17
– نوافذ القراءة	18
– خطوات نحو الكنز	19
– حبل الغسيل	20
– قفل ومفتاح	21
– صندوق البريد	22
– الإوزة	23
– الفاكهاني	24
– قطف الثمار	25
– من أنا؟	26
– القرص الدوار	27
– شريط الذكريات	28
– سؤال وإعراب	29
– البوصلة	30

– شبكة العنكبوت	31
– خلية النحل	32
– مفاتيح السياق	33
– ساعة الحروف	34
– الحرف المتنقل	35
– مملكة المقاطع والكلمات	36
– مهارة الكتابة	37
– موقع الحرف	38
– شاشة الحروف والحركات المرئية	39
– أقراص الحروف والكلمات المدمجة	40
– عجلة الإعراب	41
– صندوق الكلمات	42
– مزلاج الاستفهام	43
– زهور الفعل الصحيح	44
– سلة الضمائر	45
الأنشطة الاعتيادية الخاصة بالرياضيات	46
– منازل الأعداد	47
– الدعسوقة (مكملات الأعداد)	48
– متاهة الأرقام	49
– كراتي العددية	50
– مقارنة الأعداد	51
– حبل الغسيل	52
– خلية النحل الضربية	53
– ساعي البريد	54
– حراس الكنز	55
– حجلتي الحسابية	56
– ساعتي العقربية	57

58	– ربطات شعري الملونة
59	– المثلجات
60	– لوحة المسامير العجيبة
61	– طنجرة الضغط
62	– الضفادع
63	– السبورة الجمعية
64	– مكمل العدد
65	– الجيوب الضربية
66	– تفكيك الأعداد
67	– شريط الأعداد
68	– قرص التأطير
69	– الصيدلاني
70	– التسوق
71	– المهندس الصغير
72	– جدول العد
73	– طريي نحو الهندسة
74	– قطف الثمار
75	– جدول الضرب
76	– المجسمات
77	– القسمة بالأعواد الخشبية
78	– عجلة المضلعات
79	**الأنشطة الاعتيادية الخاصة باللغة الفرنسية (La lecture)**
80	– **Les 5 sens**
81	– **Je lis et je comprends**
82	– **Cartes de lecture**
83	– **Mon visage coloré**
84	– **Le vendeur des œufs**

85	– Jeu d'association
86	– Appeler pour arriver
87	– Le facteur
88	– La corde à linge
89	– Jeu de l'oie
90	– Les mots croisés
91	– Cartes guides
92	– Planche à découper
93	– Mon cuisinier rapide
94	– Je prépare mon jus
95	– Attrape-mots
96	– Mon armoire stylé
97	– Je lis avec fluidité
98	– Copier mon écriture
99	– Qui suis-je ?
100	– Qui suis-je ?
101	– Jeu de rimes
102	– Jeu de puzzle
103	– Les animaux de la ferme
104	– L'ardoise date
105	– Former des syllabes
106	– Jeu de mémoire avec les couleurs
107	– Jeu de cerceaux
108	– L'ascenseur des syllabes
109	– Le train
110	– Les messages positifs
111	– Lire des documents
112	– Des phrases imagées
113	– Roue de syllabe
114	– Jeu de compréhension

115	– Vendeur des mots/des phrases
116	– Jeu de serrures et clés
117	– Jeu de frites
118	– Jeu de poches
119	– Jeu de disques
120	– Jeu des œufs
121	مقترحات للتحفيز



توطئة

يأتي إعداد هذا الدليل في إطار تنزيل الأنشـطة الاعتيادية خلال المرحلة التجريبية بـــــ **م.م الحكاكشة** خلال الفترة الممتدة من: **2022/10/31** إلى: **2023/01/08** استنادا للمرجعيات التالية:

- ✓ **مشاريع القانون الإطار: المشروع رقم 8 :**

تطوير النموذج البيداغوجي" وهو مشروع يتطلب بذل مجهودات على عدة أصعدة: تطوير البرامج، والمقاربات البيداغوجية والتدريسية، ووسائل التعليم، ...وكذا البيئة المدرسية وإدماج الأنشطة غير الصفية، واستثمار نتائج البحث التربوي".

- ✓ **الرافعة الثانية عشر من الرؤية الاستراتيجية:**

تطوير نموذج بيداغوجي قوامه التنوع والانفتاح والنجاعة والابتكار:

- "تركيز التعليم الابتدائي على المعارف والكفايات المتعلقة بالحساب واللغات وربط مواد القراءة بالمعارف وبالقيم الدينية والوطنية والإنسانية"؛
- " الارتقاء بكفايات الفهم والقراءة التي تمثل الوسيلة التي يتم عبرها التعلم، وبلورة استراتيجيات لتطوير تعليم القراءة..."

- ✓ **خارطة الطريق لإصلاح منظومة التربية الوطنية 2026/2022:**

تمكن التلميذات والتلاميذ من التعلمات الأساس.

- ✓ **المنهاج الدراسي نسخة يوليوز 2021:**

تندرج ضمن الاختيارات والتوجهات في مجال المقاربة البيداغوجية، اعتماد نموذج بيداغوجي منفتح ومتجدد قوامه التنوع والنجاعة والابتكار من خلال الانفتاح على مختلف الصيغ التطبيقية والمناولات البيداغوجية التي أثبتت نجاعتها في إرساء مبادى المقاربة في ميدان التربية والتكوين، وخاصة تلك التي تتوفر على الانسجام النظري والتماسك المنهجي، وفي هذا الإطار ينبغي ترصيد كل ما راكمته المدرسة الوطنية من ممارسات تربوية وتدريسية مجددة.

- ✓ **المذكرة الوزارية رقم 073.22 بتاريخ 05 أكتوبر 2022:**

بخصوص تنظيم حصص الأنشطة الاعتيادية للقراءة والرياضيات بسلك التعليم الابتدائي.

- ✓ **المذكرة الوزارية رقم 068.22 بتاريخ 30 شتنبر 2022:**

في شأن إدراج الأنشطة الحركية الاعتيادية بمؤسسات التعليم الابتدائي.

- ✓ **المذكرة الوزارية رقم 067.22 بتاريخ 23 شتنبر 2022:**

في شأن إرساء الأنشطة الاعتيادية بالمؤسسات التعليمية الابتدائية.



الإطار النظري

1-موجهات تنزيل الأنشطة الاعتيادية للقراءة بمؤسسة التجريب (وسط قروي)

1.1 تعريف الأنشطة الاعتيادية :

حسب بول فولكيي **Paul FOULQUIE** ف "التموضع بشكل صحيح داخل الصف قبل الدخول إلى قاعة الدروس، واتخاذ وضع الوقوف وانتظار إشارة المدرس للجلوس... ورفع اليد لطلب الإذن للحديث... ، أمور قد تبدو سخيفة من وجهة نظر بيداغوجية لا تهتم إلا بالجانب المعرفي، إلا أنها تمثل للمربي الحقيقي عادات حكيمة وفعالة ...)

وفي تعريف آخر، حدد مارتن **Martin** (2013) مواصفات النشاط الاعتيادي: " تتصف الأنشطة الاعتيادية بطابعها الثابت، وبتكرار نشاط مشترك تحدد له قواعد ينبغي إدماجها واحترامها... حيث يعزز الطابع التكراري لهذه الأنشطة قدرة المتعلم على الاستذكار والتركيز والاندماج مع أعضاء المجموعة في فترة زمنية محددة"

فالأنشطة الاعتيادية "**les rituels**" إذن، لحظات تعلمية منتظمة، تخضع لمبدإ التكرار وتتميز بقصر مدتها، وهي بذلك تطبع الإيقاع اليومي للفصل الدراسي، وتساعد المتعلم على التمكن من المهارات الأساسية المرتبطة بالمواد المدرسة بالسلك الابتدائي، كما تساعده على خلق الشعور بالانتماء للجماعة، خصوصا إن تمت هذه الأنشطة في قالب ترفيهي وجماعي (قراءة جماعية، عد جماعي...)

2.1 خصائص الأنشطة الاعتيادية

يتضح من خلال التعاريف السابقة أن الأنشطة الاعتيادية تتميز بالخصائص الآتية:

- **<u>هي أنشطة تعاقدية</u>**: حيث تكتسب هذه الصبغة بمجرد الاتفاق حولها مع جماعة الفصل، وبهذا يكون المتعلم على دراية بالمطلوب منه خلال هذه الأنشطة.
- **<u>هي أنشطة ثابتة:</u>** إذ يساعد ثبات هذه الأنشطة المتعلم(ة) على معرفة أدواره والمطلوب منه خلال النشاط بشكل تلقائي، مما يكسبه ثقة في النفس ويجعله منخرطا بشكل سلس في إنجاز النشاط؛
- **<u>هي أنشطة متطورة:</u>** المطلوب هنا مراعاة تطوير أشكال ومضامين هذه الأنشطة بشكل يجعلها مسايرة لباقي التعلمات
- **<u>هي أنشطة متكررة</u>**: إذ ينبغي الاشتغال على نفس المهارة بشكل متكرر، وألا يتم الانتقال إلى مهارة أخرى أو معرفة أكثر تعقيدا، إلا بعد التأكد من تمكن جميع المتعلمين من المهارة/ المعرفة السابقة؛
- **<u>هي أنشطة جماعية:</u>** فهي لا تحقق للمتعلم الشعور بالانتماء لجماعة الفصل، وبقدرته على تجاوز عقبات التعلم، إلا إذا تمت بشكل جماعي
- **<u>هي أنشطة ترفيهية:</u>** يمكن الطابع الترفيهي لهذه الأنشطة من تحقيق متعة التعلم لدى المتعلم، وتجعله مقبلا على المشاركة فيها، خصوصا عندما يتعلق الأمر بمسابقة أو منافسة يؤدي الفوز فيها إلى تحصيل جائزة رمزية (تسجيل اسمه في اللائحة الأسبوعية/ الشهرية للفائزين، بطاقات النقط الحسنة، لقب بطل القراءة (للتهجي، للطلاقة، للفهم الصريح، للفهم الضمني).

3.1 وظيفة الأنشطة الاعتيادية بالمدرسة الابتدائية :

- خلق ظروف ملائمة للتعلم والاكتساب، حيث يصبح المتعلم قادرا على الانخراط في التعلم دون الخوف من الفشل؛
- تمكن من بناء معارف ومهارات في مختلف المواد المدرسة؛
- تضاعف حظوظ المتعلم في تملك المعرفة أو المهارة نظرا لطبيعتها المنتظمة والمتكررة؛
- تنمي ذاكرة المتعلم وتساهم في اكتسابه القدرة على التركيز وعلى الاستباق والتوقع؛
- تمنح للمتعلم استقلالية وتنمي لديه الثقة في النفس، طالما أنه على علم مسبق بطبيعة هذه الأنشطة.

4.1 أهداف ومضمون الأنشطة الاعتيادية :

تروم الأنشطة الاعتيادية تحقيق ثلاثة أهداف متكاملة تتمثل في:

- ضمان تفتح التلميذ(ة) والترفيه عنه(ها) وتحبيبه(ها) في المدرسة، وتحقيق متعة التعلم لديه(ها)، كهدف رئيسي وجوهري لهذه الأنشطة؛
- إكساب التلميذ(ة) عادات حميدة ترافقه(ها) مدى الحياة، من إقبال على القراءة، وتنظيم للتفكير، والقيام بأنشطة حركية؛
- الرفع من فرص التحكم في التعلمات الأساس، وخاصة القراءة والحساب، كأثر تربوي للأنشطة الاعتيادية.

وفي هذا الإطار سيتم إدراج الأنشطة الاعتيادية اليومية داخل الزمن الدراسي وفق ما يلي:

- **<u>القراءة:</u>** إدراج أنشطة اعتيادية يومية تخصص للقراءة باللغة العربية، مدتها 10 دقائق لكل حصة دراسية، وتسعى هذه الأنشطة بالأساس إلى خلق عادة القراءة لدى المتعلم(ة) وتشجيعه(ها) على الاستقلالية في القراءة وعلى التعلم الذاتي، وتنمية رصيده(ها) اللغوي، باستعمال كتب ونصوص وموارد قرائية ملائمة ومشوقة، تتيح للمتعلمات والمتعلمين أن ينعموا بالمتعة التي تتيحها القراءة، وذلك بمراعاة خصوصيات مختلف المستويات الدراسية.
- **<u>الأنشطة الحركية:</u>** إدراج أنشطة اعتيادية مدتها عشرين دقيقة، ثلاث مرات في الأسبوع (الحيز الزمني المخصص لهذه الأنشطة محدد في 20 دقيقة)، لمزاولة أنشطة حركية جماعية، الهدف منها الحفاظ على صحة المتعلمين والمتعلمات البدنية والعقلية والنفسية، وتمكينهم من فرصة التعبير الحر عن إمكاناتهم وتحفيزهم، إلى جانب كسر رتابة القسم

5.1 وصف الأنشطة الاعتيادية للقراءة :

يمكن برمجة الأنشطة الاعتيادية في مراحل مختلفة من الحصة: في البداية، بين الأنشطة وفي نهاية الجلسة. على أساس أن تكون متنوعة وغير نمطية، مع ترجيح فرضية برمجة الأنشطة الاعتيادية في بداية الحصة. وتصنف أنواع الأنشطة الاعتيادية المختلفة حسب أهدافها التربوية:

- التهجي والفهم الكتابي؛
- الاستماع والفهم الشفوي؛

بالإضافة إلى أنشطة أخرى تبرمج على فترات وتهم: الكتابة / التعبير الكتابي، التحدث/التعبير الشفوي، التصحيح الذاتي لتمارين منجزة.

6.1 وصف الأنشطة الحركية الاعتيادية، أهدافها ومضامينها :

✓ تسعى الأنشطة الحركية الاعتيادية إلى:

- تعويد المتعلمين على ممارسة أنشطة حركية يومية؛
- الحفاظ على الصحة البدنية والعقلية والنفسية للمتعلمين، وحفز نمائهم الإدراكي والحيوي؛
- تقوية التركيز والانخراط الإيجابي في التحصيل الدراسي؛
- كسر رتابة القسم؛
- تمرير وترسيخ القيم الإيجابية والتربوية؛



✓ محتوى الأنشطة الحركية:

ويعتمد في تحديد محتوى ومضامين الأنشطة الحركية الاعتيادية على دليل الأنشطة الحركية للتعليم الابتدائي، كمرجع لاختيار الألعاب المناسبة حسب المستوى الدراسي للتلميذات والتلاميذ والإمكانيات المتوفرة، والتي يمكن تكييفها كلما تطلب الأمر ذلك، مع منح الأطر التربوية هامشا واسعا في اختيار المحتويات المناسبة لمختلف فئات الأطفال، وفي اقتراح واستعمال المعدات الخاصة بالألعاب والأنشطة الحركية، تماشيا مع الأهداف المسطرة لهذه الأنشطة.

ملاحظة

هذه الأنشطة الحركية لا ترق إلى مستوى الأنشطة الرياضية أو التداريب البدنية، ولا تحل محل حصص التربية البدنية والرياضية التي تعتبر مادة تعليمية مستقلة وإلزامية. تبقى الصلاحية لكل مؤسسة في برمجة الأنشطة المناسبة لها حسب الخصوصيات والفضاء والعدة المتوفرة...

✓ برمجة الأنشطة الحركية:

- تبرمج في جداول الحصص؛
- تبرمج في الفترة الصباحية أو في فترة ما بعد الزوال؛
- تبرمج لمستوى دراسي واحد كلما أمكن، أو لمستويين دراسيين متقاربين؛
- تبرمج بين مادتين دراسيتين كلما أمكن، لتجديد النشاط وتقوية التركيز.

2-هندسة المرحلة التجريبية:

المرحلة التجريبية: تدابير وإجراءات

أ- الفئات المستهدفة

- المتعلمات والمتعلمين بسلك التعليم الابتدائي
- مؤسسات سلك التعليم الابتدائي على الصعيد الوطني
- الأكاديميات الجهوية للتربية والتكوين : **12**
- المديريات الإقليمية : **82**

ب- التجريب

- مؤسسات التجريب : **820**
- انطلاق التجريب : الأسدوس الأول من السنة الدراسية الحالية 2022-2023.

ت- الحيز الزمني

- **10** دقائق للقراءة بداية كل حصة دراسية لمادة اللغة العربية
- **10** دقائق للرياضيات في بداية كل حصة دراسية
- **60** دقيقة للأنشطة الحركية موزعة إلى ثلاث حصص أسبوعية زمن كل حصة 20 دقيقة

ث- التوسيع/التعميم بعد التقييم والتصويب

- انطلاقا من الأسدوس الثاني من السنة الدراسية الحالية 2022-2023

برنامج العمل: المرحلة التجريبية

التدابير	الجدولة الزمنية: تاريخ البداية	الجدولة الزمنية: تاريخ النهاية	المنتوج	الموارد اللازمة	المتدخلون والشركاء
التحضير	12 شتنبر 2022	25 شتنبر 2022	مذكرة وزارية تأطيرية مراسلة دور النشر في شأن الكتب الموازية الخاصة بالقراءة وكراسات تمارين الرياضيات	الإمكانات المادية واللوجيستيكية الضرورية	المدراء – المفتشون-الأساتذة- دور النشر
التجريب	1 أكتوبر 2022	14 يناير 2023	عدة تربوية للأنشطة تقارير مرحلة التجريب	-قصص -كتب -عدة التواصل -عقد لقاءات تواصلية مع رؤساء أقسام الشؤون التربوية بالأكاديميات ورؤساء مصالح الشؤون التربوية بالمديريات الإقليمية والمفتشين المكلفين بالتنسيق الجهوي بالسلك الابتدائي -الإمكانات المادية واللوجيستيكية الضرورية	المفتشون-المدراء-الأساتذة- جمعيات آباء وأولياء التلاميذ- جمعيات المجتمع المدني

برنامج العمل: مرحلة تقييم التجريب

التدابير	الجدولة الزمنية		المنتوج	الموارد اللازمة	المتدخلون والشركاء
	تاريخ البداية	تاريخ النهاية			
التتبع	1 أكتوبر 2022	2 يناير 2023	تقارير مرحلية حول عملية التجريب تقرير تركيبي حول تتبع التجريب	الإمكانات المادية واللوجيستيكية الضرورية	-مديرية المناهج -الأكاديميات -المفتشون على صعيد مناطق التجريب - مديرو مؤسسات التجريب
التقويم	1 أكتوبر 2022	2 يناير 2023	تقرير تركيبي إجمالي حول نتائج التجريب	الإمكانات المادية واللوجيستيكية الضرورية	- مديرية المناهج - الاكاديميات -المفتشون على صعيد مناطق التجريب

برنامج العمل: مرحلة التوسيع أو التعميم

التدابير	الجدولة الزمنية		المنتوج	الموارد اللازمة	المتدخلون والشركاء
	تاريخ البداية	تاريخ النهاية			
التعميم/التوسيع قبل التعميم	بداية الأسدوس الثاني	نهاية السنة الدراسية	عدة تربوية للأنشطة وثائق تأطيرية تقارير تقويمية لمرحلة التعميم	قصص-كتب- -عدة التواصل -عقد لقاءات تواصلية مع رؤساء أقسام الشؤون التربوية بالأكاديميات ورؤساء مصالح الشؤون التربوية بالمديريات الإقليمية والمفتشين المكلفين بالتنسيق الجهوي بالسلك الابتدائي الإمكانات المادية واللوجيستيكية الضرورية	-مديرية المناهج -مديرو الأكاديميات -المديرون الإقليميون -مفتشو التعليم الابتدائي على الصعيد الوطني -مديرو المؤسسات التعليمية -جمعيات المجتمع المدني -جمعيات آباء وأولياء التلاميذ

آليات التتبع والتقييم:

الآليات: وثائق تربوية تأطيرية وشبكات داعمة لعملية التتبع والتقويم

المؤشرات (في طور البناء وسوف يتم تدقيقها مع الفاعلين الميدانيين):

- ✓ عدد تلاميذ الابتدائي المستفيدين من التجربة
- ✓ نسبة المقروئية لكل طفل (متوسط عدد الكتب والقصص المقروءة بالنسبة لكل طفل)
- ✓ متوسط عدد التمارين المنجزة في الرياضيات من طرف كل طفل.

3-المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للقراءة باللغة العربية:

المستوى الدراسي	سنة أولى	سنة ثانية	سنة ثالثة	سنة رابعة	سنة خامسة	سنة سادسة
الحصة الحالية للقراءة	45د * 5 أيام قراءة	45د * 5 أيام قراءة	45د * 2 أيام 30د * 3 أيام نص وظيفي أو شعري	30د * 5 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل	30د * 4 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل	30د * 4 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل
التوزيع المقترح لأنشطة القراءة	35د * 5 أيام قراءة	35د * 5 أيام قراءة	35د * 2 أيام 20د * 3 أيام نص وظيفي أو شعري	20د * 5 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل	20د * 4 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل	20د * 4 أيام نص وظيفي أو شعري أو مسترسل
	10د * 5 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة	10د * 5 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة	10د * 5 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة	10د * 5 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة	10د * 4 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة	10د * 4 أيام الطقس الاعتيادي للقراءة

4-المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للقراءة باللغة الفرنسية:



المرفق رقم 2 : المقترح المتعلق بالأنشطة الاعتيادية للقراءة باللغة الفرنسية

Niveau scolaire	1e AP	2e AP	3e AP	4e AP	5e AP	6e AP
Temps hebdomadaire de la langue française	4h	5h	6h	6h	6h	6h
Proposition du Temps hebdomadaire à consacrer aux apprentissages	3h pour semaine de 6 jours et 3h10mn pour les semaines de 5 jours	4h/4h10mn	5h/5h10mn	5h/5h10mn	5h/5h10mn	5h/5h10mn
Proposition du Temps à consacrer au rituel quotidien de la lecture	1h (6*10 mn) Ou 50mn (5*10mn)	6*10 mn Ou 5*10mn	6*10 mn Ou 5*10mn	6*10 mn Ou 5*10mn	6*10 mn Ou 5*10mn	6*10 mn Ou 5*10mn

6

وزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة

5-المقترحات المتعلقة بالطقس الاعتيادي للرياضيات:

باعتبار أن المتعلم يستفيد من خمسة حصص دراسية أسبوعيا للرياضيات، مدة كل حصة 55 دقيقة، فالمقترح هو تقليص حصص بناء المفهوم والأنشطة التريبضية وأنشطة التقويم والدعم والمعالجة إلى45 دقيقة، وتخصيص10دقائق يوميا لتمارين في الرياضيات وأنشطة الحساب الذهني وحل المسائل.

6-الخطوات الإجرائية لتجريب الأنشطة الاعتيادية للقراءة:

أ. إدراج الأنشطة الاعتيادية للقراءة في جدول الحصص الخاص بالأستاذ(ة) وفي المذكرة اليومية وفق إحدى الصيغتين المقترحتين:

- اقتطاع 10 دقائق من الحيز الزمني المخصص للقراءة بالنسبة لكل مستوى دراسي (من المستوى الأول إلى المستوى الرابع 5×10/ المستويين الخامس والسادس 4×10)؛
- اقتطاع 10 دقائق من الغلاف الزمني المخصصة لمكونات وحدة اللغة العربية ككل.

ب. إعداد برنامج للأنشطة الاعتيادية للقراءة من طرف كل أستاذ(ة) بالمؤسسة؛

- يتضمن هذا البرنامج الأنشطة الاعتيادية للقراءة التي سيتم اعتمادها خلال الفترة التجريبية.

ج. إعداد بطاقة تقنية لكل نشاط اعتيادي للقراءة يتم تقديمه للمتعلمين(ات)

- تحدد البطاقة التقنية: اسم النشاط، الفئة المستهدفة، الهدف من النشاط، تاريخ الإنجاز، الأدوات والوسائل، سيرورة النشاط.

د. إعداد بطاقة إحصائية للأنشطة الاعتيادية للقراءة:

- تتضمن هذه البطاقة معطيات إحصائية حول عدد الأنشطة الاعتيادية المنجزة؛ عدد المتعلمين المستفيدين منها؛ عدد القصص/ الكتب/ النصوص/ المقاطع المستثمرة.

ه. تقويم تحسن أداء المتعلمين في القراءة بشكل دوري، بالإضافة على تقويم أدائهم القرائي عند نهاية التجريب.

و. التنسيق مع السيدة المفتشة بخصوص العناصر السالفة الذكر وموافاتها بنسخة من الوثائق الخاصة بمرحلة التجريب (جداول حصص، برامج الأنشطة الاعتيادية للقراءة، بطاقات تقنية، بطاقات إحصائية، روائز تقويمية...)

ملحوظة:

بترخيص من أولياء الأمور تمت الموافقة على تصوير المتعلمات والمتعلمين خلال حصص الأنشطة الاعتيادية، واستعمال الصور كمرفقات في هذا الدليل.

الأنشطة الاعتيادية

"القراءة"

بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-صيد السمك-



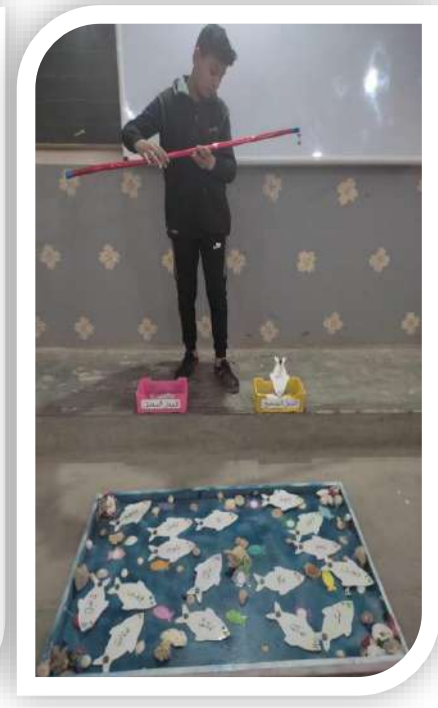
المستوى الدراسي	6/5/4
الأهداف	تمييز الكلمات (أنواع الأفعال/ الضمائر/ الحروف...)
شكل العمل	فردي/ ثنائي/جماعي
الأدوات والوسائل	لوحة خشبية على شكل بحيرة/ أسماك ممغنطة/ صنارة/ صناديق صغيرة
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

تـــوصـــيف الـنـــشاط

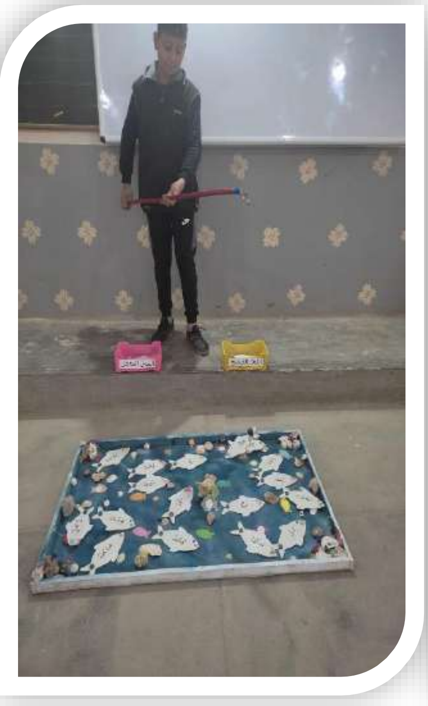
- يتم تقسيم جماعة الفصل إلى مجموعات تنتدب كل مجموعة متسابقين؛
- يكتب الأستاذ(ة) الكلمات المراد تمييزها على الأسماك، ويضعها مبعثرة في البحيرة؛
- يتقدم المتسابقان فيقوم الأول بعملية الصيد والثاني بوضع السمكات في الصناديق حسب الصنف؛
- لإضفاء جو من المتعة والحماس على اللعبة يتم إغماض عيني الصياد ويقوم أفراد المجموعة بتوجيهه لمكان السمكة (يمين/يسار/ أمام/خلف)؛
- المجموعة الفائزة هي التي تحصل على أكبر عدد من الكلمات الصحيحة.

الدمج

يلعب المتعلم دون إغماض عينيه وتميز الكلمات بألوان مختلفة كل نوع بلون مغاير.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



- قارئ اليوم قائد الغد-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	تحبيب القراءة / التدرب على الطلاقة/ مواجهة الجمهور
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	قصص متنوعة/ نصوص/ منبر خشبي/ ميكرفون
تقنية التنشيط	المناقشة على مراحل

تــوصــيف النـــشاط

- يختار المتعلم(ة) قصة من مكتبة الفصل يقوم بقراءتها في المنزل ويحضرها جيدا؛
- يختار الأستاذ(ة) أحد(ى) المتعلمين(ات) ليتقدم إلى المنبر؛
- يقدم المتعلم(ة) الكتاب الذي قرأه (اسم الكتاب/الكاتب/ دار النشر/ عدد الصفحات).؛
- يقوم المتعلم(ة) بقراءة جزء من القصة أعجبه(ها) من القصة أو أثار اهتمامه(ها)؛
- يوجه المتعلمون والمتعلمات أسئلة للمتعلم(ة) الواقف(ة) بالمنبر حول تفاصيل الكتاب:
  - زمان ومكان الأحداث.
  - الشخصيات الرئيسية والثانوية.
  - أحداث القصة.
  - العبرة المستفادة من القصة.
  - الشخصية التي أثارت إعجابه(ها) والشخصية التي لم تثر إعجابه(ها)...

الدمج

يمكن تكليف المتعلم بقراءة فقرة صغيرة لا تتعدى سطرين أو الاستعانة بالقصص المصورة على أشرطة الفيديو.







بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-نوافذ القراءة-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	التدرب على القراءة المعبرة / الطلاقة
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	لوحة خشبية على شكل واجهة عمارة مكونة من عدة طوابق بكل طابق نافذتين
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

تـوصـيف النـــشاط

- يتم وضع اللعبة وسط الفصل؛
- يتقدم المتعلم(ة) إلى المبنى يفتح الباب لقراءة التعليمة بصوت مسموع؛
- يختار المتعلم(ة) نافذة يفتحها ويقرأ ما بداخلها قراءة أولية صامتة ثم يقرأ بصوت مسموع محترما شروط القراءة السليمة المعبرة؛
- يمر المتعلمون والمتعلمات للقراءة بالتناوب في حدود الوقت المخصص للحصة؛
- في نهاية الحصة يصوت المتعلمون(ات) للتلميذ(ة) صاحب(ة) أحسن قراءة؛
- تتم مكافأة الفائز(ة) بإحدى أدوات التحفيز.

الدمج

يمكن تكييف مواضيع النوافذ حسب حالة المتعلم، كقراءة كلمات مع الصور أو جمل قصيرة.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-خطوات نحو الكنز-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	تقويم المكتسبات/ التذكير بالقواعد/ تثبيت المعلومات/ التسلية
شكل العمل	فردي أو ثنائي أو جماعي
الأدوات والوسائل	أقدام/ قنينات/ صندوق/ هدايا
تقنية التنشيط	الحوار

تـــوصـيف النـــشاط

- يمكن أن ينجز هذا النشاط بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي لإضفاء نوع من التحفيز، وحسب نوع الهدية؛
- يتم تقسيم المتعلمين(ات) إلى مجموعات، تختار كل مجموعة من يمثلها؛
- تجرى القرعة بين ممثلي المجموعات لتحديد أدوارهم بالترتيب؛
- يتقدم المتسابق(ة) الأول نحو الخطوة الأولى فيأخذ القنينة ويقرأ السؤال الموجود بداخلها، إذا تمكن من الإجابة يمر للخطوة الموالية، وإذا لم يتمكن يقصى ويأخذ مكانه المتسابق الموالي وهكذا حتى يتمكن أحد المتسابقين من الوصول إلى صندوق الكنز؛
- تتنوع الأسئلة داخل القارورات وتتغير كل حصة حسب الهدف الذي ينشده الأستاذ(ة)؛
- المتعلم الذي يصل إلى الكنز يأخذ الهدية الموجودة بداخل الصندوق.

الدمج

يمكن تكليف المتعلم(ة) بإنجاز مهام معينة بدل الإجابة على الأسئلة، كتقليد الأصوات أو إنجاز حركة معينة.





بطاقة تقنية للنشاط



-حبل الغسيل-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	حل الألغاز المصورة
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	حبل غسيل/ مشابك/ صور/ بطاقات كلمات
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ العصف الذهني

توصيف النشاط

- ❖ يوزع الأستاذ(ة) التلاميذ(ات) إلى 3 مجموعات، تختار كل مجموعة نوع اللعبة التي ستلعبها؛
- ❖ تنتدب كل مجموعة ممثلا(ة) عنها؛
- ❖ يتقدم ممثل(ة) المجموعة نحو الحبل، يطلع على جواب اللغز، ثم يقوم باختيار البطاقات أو الصور المناسبة للجواب ويثبتها على الحبل باستعمال المشابك؛
- ❖ على أفراد المجموعة التشاور فيما بينهم والاتفاق على الجواب قبل إعطائه؛
- ❖ يمكن الاستمرار في اللعبة حسب الوقت المخصص للحصة؛
- ❖ تتنوع الألغاز بين:
  - الجملة المصورة: تكوين جمل اسمية أو فعلية من خلال الصور؛
  - أمثال وحكم: التعرف على المثل من خلال الإيموجي؛
  - من هو النبي؟ التعرف على النبي من خلال إشارات لمعجزته.



الدمج

يمكن وضع أشكال أو رسوم خلف البطاقات تساعد المتعلم على حل اللغز.





بـــــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-قفل ومفتاح-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	الكشف عن توقعات وتمثلات المتعلمين.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	قفل/ مفاتيح
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـوصـيف النـــشاط

- يعلق الأستاذ(ة) القفل على السبورة ويكتب عليه سؤالا؛
- يجيب المتعلمون(ات) على السؤال يأخذ الأستاذ(ة) عدة أجوبة واحدة منها صحيحة يسجل كل جواب على مفتاح؛
- تعلق المفاتيح بجانب القفل؛
- يناقش المتعلمون(ات) الأجوبة المقترحة لاختيار الجواب الصحيح؛
- تتم مكافأة المجموعة الفائزة.



الدمج

يمكن تقليص عدد المفاتيح واستعمال الألوان لمساعدة المتعلم على إيجاد المفتاح المناسب للقفل.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-صندوق البريد-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	قراءة وفهم ورسالة/ احترام التعليمات
شكل العمل	فردي/ ثنائي/ جماعي
الأدوات والوسائل	صندوق/ أظرفة/ بطاقات أسئلة
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ المناقشة

تـوصـيف النـــشاط

- يكلف المتعلمون(ات) بالبحث عن معلومة جديدة أعجبته، موضوع أثار انتباهه، حكمة، قولة شهيرة، نصيحة، سؤال....
- تقدم الأبحاث للأستاذ(ة) من أجل التصحيح والتنقيح واختيار الأفضل.
- توضع الاقتراحات في أظرفة وتوضع بصندوق البريد الموجود داخل الفصل.
- في بداية الحصة يتقدم أحد المتعلمين(ات) لفتح صندوق البريد وأخذ رسالة واحدة، يقف أمام السبورة ويقرأ محتوى الرسالة على مسامع زملائه(ها).
- يناقش المتعلمون(ات) موضوع الرسالة ويحاولون إيجاد جواب السؤال أو استخلاص العبرة...

الدمج

يستعين المتعلم(ة) بزميل له لفتح الصندوق وقراءة الرسالة وإنجاز المطلوب. وقراءتها.







بطاقة تقنية للنشاط



-الإوزة-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	تحبيب القراءة وفهم المقروء
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	لوحة التعليمات/ نرد/ علامات تحديد
تقنية التنشيط	الزوبعة الذهنية

توصيف النشاط

- توضع لوحة التعليمات وسط الفصل أو في الساحة كتغيير لفضاء القسم؛
- يختار الأستاذ تلميذين(تين) للتباري، يختار كل متبار(ية) علامة التحديد التي سيلعب بها(دمية)؛
- يلعب التلميذان لعبة (مقص/ ورق/ حجر) أو (ملك/كتابة) لنتعرف من يبدأ أولا في إطار ممارسة الديمقراطية داخل الفصل؛
- يرمي المتعلم(ة) الثاني(ة) النرد ليحدد رقم التعليمة التي سيبدأ بها زميله(ها)؛
- تبدأ اللعبة بوضع علامة التحديد أمام التعليمة ثم يقرأ المتسابق التعليمة ويجيب عليها؛
- إذا كانت الإجابة صحيحة يمر للتعليمة الموالية، وإذا كانت خاطئة يلعب المتسابق الثاني، وهكذا؛
- تستمر اللعبة حسب الوقت المخصص للحصة، ويعتبر فائزا من استطاع الإجابة على أكبر عدد من التعليمات؛
- يمكن أن يتبارى المتعلمان(تان) حول نفس القصة أو حول قصتين مختلفتين مع تحديد العناوين قبل البدء.

الدمج

يستعين المتعلم(ة) بمسطرة لتحديد التعليمة أو يستعين بزميله لوضع الدمية فوق التعليمة.
كما يمكن تبسيط التعليمات حسب خصوصية كل متعلم(ة).







بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط

-الفاكهاني-




المستوى الدراسي	6/5/4
الأهداف	القدرة على إكمال الجمل بالكلمات الناقصة المناسبة
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	فواكه مختلفة / صناديق
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

تـوصـيف النــشاط

- ❖ توزع الفواكه في صناديق صغيرة حسب الصنف؛
- ❖ يكتب الأستاذ(ة) على كل حبة فاكهة كلمة مختلفة (أسماء، أفعال، حروف، نواسخ حرفية وفعلية، ضمائر...)
- ❖ يتقدم متعلمان إلى العربة، فيتقمص الأول دور الزبون والثاني دور الفاكهاني؛
- ❖ تراعى الفوارق بين المتعلمين في إعطاء التعليمات:
  - المتعثر: يأخذ بطاقة عليها جملة تنقصها كلمة، يقرأ الجملة ثم يتوجه نحو الفاكهاني لشراء الكلمة الناقصة؛
  - المتمكن: يأخذ بطاقة ويقرأ التعليمة من قبيل:
    - ـ جملة فعلية فعلها مضارع منصوب/مجزوم/فاعلها ضمير متصل أو مستتر....
    - ـ جملة اسمية بناسخ فعلي او حرفي/ خبرها شبه جملة أو جملة فعلية أو اسمية....
    - ـ تحويل جملة من المفرد إلى المثنى والجمع مع الضمائر.
- ❖ يقوم الفاكهاني بدور الموجه بحيث يذكر الزبون بخصائص كل فاكهة (مثلا: النواسخ أنواعها وعملها...).

الدمج

يمكن رسم نوع الفاكهة مكان الكلمة الناقصة على البطاقة لتسهيل عملية الانتقاء على المتعلم.




بطاقة تقنية للنشاط



-قطف الثمار-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	القدرة على تعرف عناصر القصة وفهم المقروء.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	شجرة/ ثمار
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ الحوار/ المناقشة

توصيف النشاط

- يوزع التلاميذ(ات) إلى مجموعات تنتدب كل مجموعة متسابقا واحدا؛
- يتم تحديد النص القرائي أو الكتاب الذي سيكون موضوع الأسئلة؛
- تكتب على الثمار عناصر القصة (العنوان/ المؤلف/ دار النشر/ الشخصيات الثانوية/ الشخصيات الرئيسية...
- يتسابق المتعلمون المنتدبون إلى الشجرة لقطف الثمار ويعودون للمجموعة للإجابة على الأسئلة المكتوبة على الثمار. وبعد التشاور وكتابة الإجابات تعرض النتائج على باقي المتعلمين.

ملاحظة: يمكن استثمار هذه الشجرة في عدة ألعاب بطرق مختلفة كالتمييز والتصنيف والترتيب.

الدمج

يتعاون المتعلم(ة) مع أفراد المجموعة لتحديد عناصر القصة ويمكن تكليفه بمهمة القطف.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-من أنا؟ -



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	التعرف على حل اللغز
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	صور/ بطاقات/ علامات ترقيم
استراتيجية العمل	الزوبعة الذهنية

تـوصـيف النــشاط

✓ يمكن أن تلعب هذه اللعبة بطريقتين:

- الطريقة الأولى: - يتم اختار متعلم(ة)، ثم توضع صورة على ظهره دون أن يعلم محتواها، ويحاول إيجاد الحل من خلال إشارات مختلفة من أصدقائه؛
- الطريقة الثانية: - يختار أحد المتعلمين صورة ويقدم بعض الإشارات لبقية زملائه ليصلوا إلى الحل؛
- الألغاز عبارة عن مهن/ علامات الترقيم/ إشارات مرور/ ....

الدمج

يقدم للمتعلم(ة) مجموعة من الاقتراحات ويختار الجواب الصحيح منها.





بــــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-القرص الدوار-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	أن يتوصل المتعلم(ة) إلى الجواب بسرعة.
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	قرص دوار/ بطاقات أسئلة/ أكواب ورقية
تقنية التنشيط	المحادثة

تــوصـيف النـــشاط

- يقوم المتسابق(ة) الأول(ى) بتدوير القرص لاختيار لون الكوب ثم يختار رقما من 1 إلى 3 لتحديد السؤال؛
- يأخذ المتسابق(ة) الثاني(ة) بطاقة السؤال من الكوب المحدد ويطرحه على زميله(ها)؛
- يتبادل كل ثنائي الدور ويتناوبان على طرح الأسئلة؛
- تتدرج الأسئلة من السهل إلى الصعب؛
- يسجل أحد المتعلمين النقاط على السبورة لتحديد الفائز.

الدمج

يتم تكييف طبيعة الأسئلة حسب حاجات المتعلم(ة).





بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-شريط الذكريات-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	أن يتذكر المتعلم(ة) أحداث قصة
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	كاميرا/ كلاكيت/ آلة تصوير/ بطاقات
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ الزوبعة الذهنية

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يوزع المتعلمون(ات) إلى مجموعات، حيث تنتدب كل مجموعة ممثلا(ة) عنها. تأخذ كل مجموعة بطاقة على شكل شريط آلة التصوير؛
- ❖ يتقدم مندوب المجموعة إلى الكاميرا وينتظر إشارة الانطلاق من مجموعته، عن طريق الكلاكيت ليبدأ بتدوير شريط الكاميرا، وعند سماع الإشارة الثانية يتوقف. يقرأ المتعلم(ة) البطاقة التي توقف عندها والتي تحمل عنوان القصة؛
- ❖ يبدأ أفراد المجموعة بكتابة الأحداث؛
- ❖ يمكن استغلال هذه اللعبة خلال فترة التقويم والدعم للتذكير بالقواعد والملخصات والدروس.

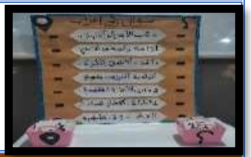
الدمج

يمكن تكليف المتعلم(ة) بمهمة تدوير الكاميرا أو إعطاء إشارة الانطلاق والتوقف بالكلاكيت.





بـــــطاقة تقــــنية للـــــنشاط



-سؤال وإعراب-



المستوى الدراسي	6/5/4
الأهداف	أن يتعرف الموقع الإعرابي للكلمة من خلال أسئلة محددة.
شكل العمل	فردي/ جماعي
الأدوات والوسائل	علامة استفهام/ بطاقات
تقنية التنشيط	المناقشة

تــوصـيـف النــــشاط

- ❖ على لوحة ورقية يضع الأستاذ(ة) بطاقة الجملة مع تلوين الكلمة المراد إعرابها؛
- ❖ يطلب من المتعلم(ة) قراءة الجملة والبحث في بطاقات الأسئلة عن السؤال المناسب للجملة والذي يكون جوابه الكلمة الملونة؛
- ❖ يتقدم متعلم(ة) آخر(ى) لتحديد موقع الكلمة الملونة من الإعراب.

السؤال	الجملة	الإعراب
كيف+ الفعل؟	دخل أحمد مبتسما.	حال

الدمج

يمكن تلوين البطاقات بنفس لون الكلمة لتسهيل عملية الاختيار.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-البوصلة-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	إغناء المعجم اللغوي للمتعلم، فهم المفردات
شكل العمل	فردي/ جماعي
الأدوات والوسائل	بوصلة
تقنية التنشيط	المناقشة

تـــوصـــيف النــــشاط

- **جاء اختيار البوصلة في إشارة للخريطة، ولربط استراتيجية خريطة الكلمة بالبوصلة وتمييزها عن باقي الاستراتيجيات؛**
  - ❖ **بعد تحديد الكلمة تتم كتابتها على السبورة؛**
  - ❖ **يتناوب المتعلمون(ات) على كتابة عناصر الخريطة على البوصلة (نوع الكلمة/ مرادفها/ ضدها/ تركيبها في جملة)؛**
  - ❖ **يمكن الإجابة على شكل مجموعات ثم عرض الإجابات على البقية.**

الدمج

يمكن إعطاء المتعلم الأجوبة على شكل بطاقات وعليه وضع كل بطاقة في مكانها الصحيح.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-شبكة العنكبوت-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	إغناء المعجم اللغوي للمتعلم،
شكل العمل	فردي/ جماعي
الأدوات والوسائل	بيت عنكبوت/ عناكب
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تــوصـيف النـــشاط

- جاء اختيار بيت العنكبوت في إشارة للشبكة، ولربط استراتيجية شبكة المفردات بالعنكبوت وتمييزها عن باقي الاستراتيجيات؛
  - يتم تحديد الكلمة بكتابتها على العنكبوت وسط الشبكة؛
  - يقوم المتعلمون(ات) بكتابة المفردات على باقي العناكب بالتناوب؛
  - يمكن العمل جماعيا بكتابة جميع المفردات وعرض الأجوبة على باقي الزملاء.

الدمج

يمكن مساعدة المتعلم بصور مختلفة، ويختار منها ما له علاقة بالكلمة المبحوث عنها.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-خلية النحل-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	إغناء المعجم اللغوي للمتعلم(ة) وتنمية القدرة على الفهم، وتوليد مشتقات صرفية للكلمة.
شكل العمل	فردي/ جماعي
الأدوات والوسائل	لوحة ورقية على شكل خلية نحل
تقنية التنشيط	المناقشة/ العصف الذهني

تـــوصـــيف النــــشاط

- ❖ جاء اختيار خلية النحل في إشارة للعائلة، ولربط استراتيجية عائلة الكلمة بالخلية وتمييزها عن باقي الاستراتيجيات؛
- ❖ بعد تحديد الكلمة يتم كتابتها في وسط الخلية ثم يتناوب المتعلمون على القيام إلى السبورة وكتابة المشتقات بالتناوب. (الفعل الماضي/ الفعل المضارع/ اسم الفاعل والمفعول/ اسم الزمان والمكان/ اسم الآلة..)؛
- ❖ يمكن الاشتغال على الخلية في مجموعات وعرض نتائج العمل ثم تسجيل الإجابات على الخلية المعلقة على السبورة.

الدمج

يمكن إعطاء المتعلم بطاقات عليها مجموعة من المشتقات ليختار منها الجواب الصحيح من خلال ملاحظة نفس حروف الكلمة.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-مفاتيح السياق-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	القدرة على التعرف على معنى الكلمة من خلال الكلمات المفتاحية الموجودة في الجملة.
شكل العمل	فردي/جماعي
الأدوات والوسائل	مفاتيح كرتونية/ أقلام
تقنية التنشيط	المناقشة/ العصف الذهني

تـــوصـيـف الـنـــشاط

- يتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات؛
- يتم تحديد الكلمة المراد تعريفها؛
- تبحث كل مجموعة عن معنى الكلمة من خلال الجملة:
  - قراءة الجملة؛
  - تحديد الكلمات المفاتيح في الجملة؛
  - التشاور لاختيار الجواب الصحيح؛
  - كتابة الجواب على المفتاح؛
  - تعليق المفتاح على السبورة.

الدمج

يتم إشراك المتعلم(ة) في النقاش ويتم تكليفه(ها) بمهمة تحديد الكلمة المناسبة انطلاقا من اختيارات متعددة.





بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-ساعة الحروف-



المستوى الدراسي	2/1
الأهداف	أن يقرأ المتعلم(ة) الحرف مع الحركات القصيرة والطويلة والتنوين.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	ساعة ورقية بعقارب عليها حروف، وحركات طويلة، وقصيرة، وتنوين.
تقنية التنشيط	اللعب/الحوار

تـوصـيف النـــشاط

- يطلب الأستاذ(ة) من المتعلم(ة) التقدم نحو ساعة الحروف الحائطية؛
- يشير الأستاذ(ة) بالعقرب الكبير إلى الصوت، ويطلب من المتعلم(ة) أن يمرر العقرب الصغير على الحركات القصيرة والطويلة والتنوين، ويقرأ الصوت معها؛
- تكرر العملية مع مجموعة من المتعلمين(ات) حسب حاجتهم، وحسب ما يسمح به الوقت المخصص للنشاط.

الدمج

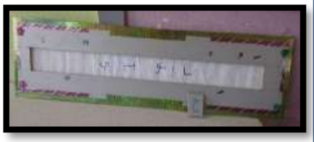
يطلب الأستاذ(ة) من المتعلم(ة) أن يحرك العقرب الكبير ويثبته على الحرف المدروس ويقرأ الحرف بمساعدة القرين.







بـــــطاقة تقــــنية للــــــنشاط



- الحرف المتنقل -



المستوى الدراسي	½
الأهداف	أن يقرأ الحرف مع جميع الحركات.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	لوحة خشبية/ قطع خشبية مربعة مكتوب عليها المقاطع المراد قراءتها.
تقنية التنشيط	اللعب

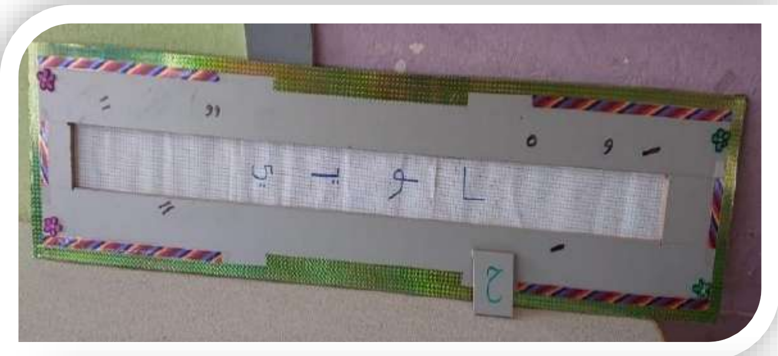
تـــوصـــيف الـنـــشاط

- يطلب الأستاذ(ة) من المتعلم(ة) التقدم نحو اللعبة المثبتة على الجدار؛
- يقوم المتعلم(ة) بقراءة الصوت المكتوب على البطاقة الخشبية؛
- يحرك الأستاذ(ة) أو المتعلم(ة) بطاقة الصوت داخل المسار الخشبي، ويقرأ المتعلم(ة) الصوت مع الحركة التي كتبت على اللوحة؛
- تتم العملية مع باقي المتعلمين(ات) حسب الوقت المخصص لذلك.

الدمج

يحرك المتعلم(ة) الحرف المتنقل على اللوحة الخشبية، ويردده مع الحركات بمساعدة القرين.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-مملكة المقاطع والكلمات-



المستوى الدراسي	1
الأهداف	أن يقرأ الكلمات ويقطعها بعد ملاحظة الصورة.
شكل العمل	فردي /ثنائي /جماعي
الأدوات والوسائل	علبة مثبت عليها دوائر أغطية قنينات الماء/ بطاقات حروف مختلفة / صويرات
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

تـــوصـــيف النـــشاط

- ❖ يطلب الأستاذ من المتعلم(ة):
  - * ملاحظة الصورة والبحث عن الكلمة المطابقة لها؛
  - *قراءة الكلمة والبحث عن المقاطع المكونة لها؛
- ❖ يقوم المتعلم(ة) بـ:
  - *قراءة المقاطع المطابقة للكلمة وإلصاقها على غطاء القارورة؛
  - *يثبت الغطاء على الدائرة المخصصة له بالعلبة؛
- ❖ يعد فائزا كل من قام بقراءة الكلمة بشكل صحيح ووضع المقاطع في مكانها المناسب.

الدمج

يلصق الأستاذ(ة) أشكالا مختلفة خلف كل صورة والكلمة التي تناسبها. يقوم المتعلم (ة) بعزل كل شكلين متشابهين. يلاحظ الصورة، ويحاول التعرف عليها مع مساعدته على قراءة الكلمة.







بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-مهارة الكتابة-



المستوى الدراسي	1
الأهداف	أن يتعرف مقاسات الحروف، ويقرأها ويكتبها.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	حبل الغسيل / مشابك/ صويرات/ لوحة الكتابة/ قلم
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

تــوصـيف النــشاط

- توضع اللعبة أمام المتعلم(ة) ليقوم بقراءة الكلمة المكتوبة على قطعة الملابس المعلقة على حبل الغسيل؛
- يقوم المتعلم(ة) بكتابة الكلمة المقروءة على لوحة الكتابة المثبتة أمامه؛
- يكرر النشاط مع المتعثرين في مكون الخط حسب الوقت المخصص للنشاط.

الدمج

يطلب الأستاذ (ة) من المتعلم أن ينقل الكلمة في الحيز الخاص بالكتابة مع مساعدته على احترام السواقي، أو استعمال الرمل بدل لوحة الكتابة، ثم يقرأ الأستاذ(ة) الكلمة، ويطلب من المتعلم إعادة قراءتها ومحاولة تجزيئها بالتصفيق مع التركيز على كل مقطع على حدة، يكرر العملية من 2 الى 3 مرات...





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-موقع الحرف-



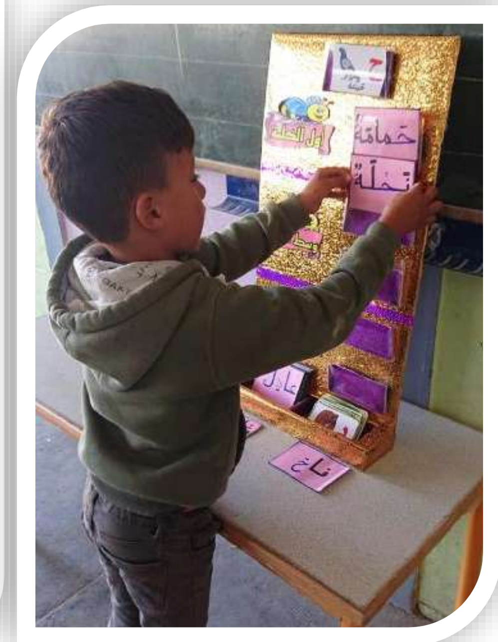
المستوى الدراسي	1
الأهداف	تعرف موقع الحرف في الكلمة
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	بطاقات/ لوحة/ علبة الكلمات
تقنية التنشيط	الحوار

تـوصـيف النــشاط

- ❖ يلاحظ المتعلم(ة) الحرف المستهدف، ويقرؤه قراءة سليمة.
- ❖ يضع الكلمة المتضمنة له في المكان المخصص لها، مع الحرص على أن يكون الحرف في أول الكلمة؛
- ❖ يضع الكلمة المتضمنة له في المكان المخصص لها مع الحرص على أن يكون الحرف في وسط الكلمة منفصلا أو متصلا؛
- ❖ يضع الكلمة المتضمنة له في المكان المخصص لها مع الحرص على أن يكون الحرف في آخر الكلمة منفصلا أو متصلا كذلك.

الدمج

يقدم الأستاذ للمتعلم الحرف المدروس ويقوم المتعلم(ة) بالبحث عن كلمات تتضمن الحرف المطلوب في علبة الكلمات. ويطلب منه الأستاذ(ة) أن يميز الموقع الذي يحتله الحرف في الكلمة سواء كان منفصلا أو متصلا.







بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-شاشة الحروف والحركات المرئية-



المستوى الدراسي	1
الأهداف	أن يقرأ الحرف مع الحركات.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	تلفاز/ حروف/ حركات
تقنية التنشيط	الحوار/ لعب الأدوار

تـوصـيف النــشاط

- ❖ يقوم الأستاذ(ة) بتدوير المحور للتعرف على الحرف الظاهر وسط الشاشة، ثم بتدوير المحور الآخر الخاص بالحركات لقراءة الحرف مع الحركة؛
- ❖ يتعرف المتعلم(ة) الحرف الظاهر وسط الشاشة، ثم يقرؤه مع الحركات الظاهرة على المحور.

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بإدارة المحور للتعرف على الحرف الثابت وسط الشاشة، وإدارة المحور الآخر للتعرف على الحركات ومحاولة قراءتها بمساعدة القرين.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-أقراص الحروف والكلمات المدمجة-



المستوى الدراسي	1
الأهداف	أن يتعرف الحرف الأول من الكلمة وقراءته.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	أقراص مدمجة/ مشابك/ حروف وكلمات
استراتيجية العمل	التعاقد/اللعب

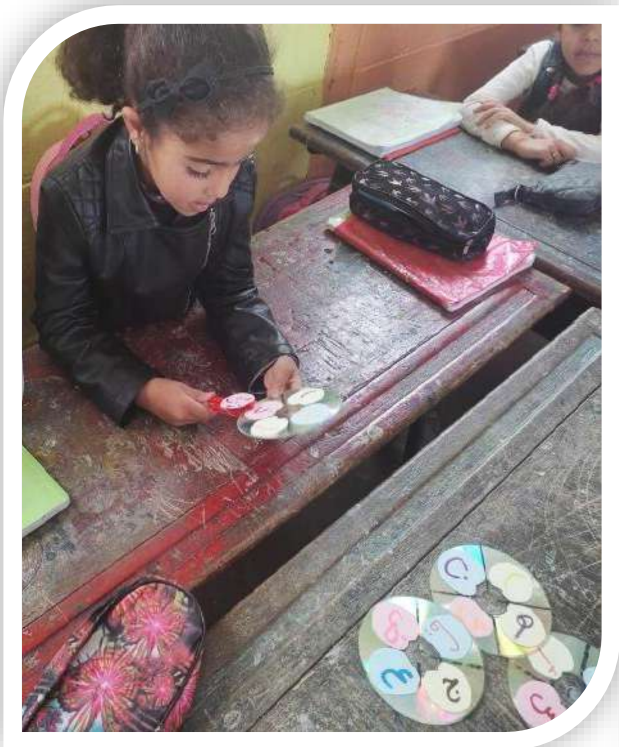
تـــوصـيف النـــشاط

- يطلب الأستاذ(ة) من كل فرد من أفراد المجموعة اختيار كلمة من الكلمات المثبتة على مشبك الملابس.
- يقرأ كل متعلم(ة) الكلمة قراءة سليمة؛
- يبحث كل متعلم(ة) عن الحرف الأول من الكلمة المختارة والمثبت على القرص المدمج؛
- يقوم المتعلم(ة) بوضع المشبك عليه.

الدمج

يلاحظ المتعلم(ة) الكلمة المثبتة على مشبك الملابس، ويبحث عن الحرف الأول من الكلمة على القرص المدمج بمساعدة زميله.





بـــــطاقة تقـــنية للــــــنشاط



-عجلة الإعراب-



المستوى الدراسي	6/5/4
الأهداف	أن يعرب الجمل إعرابا سليما
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	عجلة/بطاقات ملونة/جمل مفيدة / قصص
تقنية التنشيط	التعاقد/ اللعب

تـــوصـــيف النـــــشاط

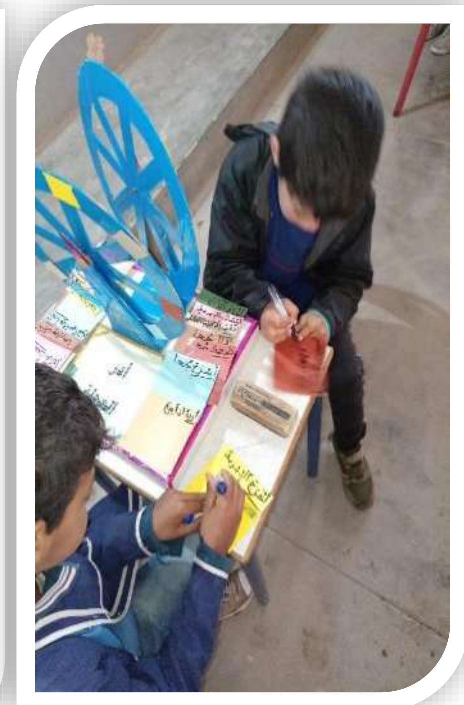
- يتعاقد الأستاذ(ة) مع المتعلمين(ات) حول مضمون النشاط وقواعده؛
- ينتدب تلميذين أو تلميذتين لإنجاز النشاط؛
- يعطي الأستاذ(ة) إشارة الانطلاق، فيدير التلميذان(تان) العجلة؛
- يحمل كل تلميذ(ة) بطاقة اللون الذي يشير إليه سهم العجلة؛
- يقرأ المتعلم(ة) الجملة المكتوبة على البطاقة ويعرب كلماتها؛
- يتم تحفيز التلميذ(ة) الفائز بالتصفيق.

الدمج

مساعدة المتعلم(ة) ببطاقات تحمل إجابات متنوعة ليختار منها الجواب الصحيح







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-صندوق الكلمات-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	أن يميز أقسام الكلمة
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	بطاقات ملونة / كلمات /صندوق
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـــوصـــيف النـــشاط

- يتعاقد الأستاذ(ة) مع المتعلمين(ات) حول مضمون النشاط وقواعده؛
- يوزع الأستاذ(ة) البطاقات الملونة على المتعلمين(ات)
- يطالب المتعلمين(ات) بكتابة كلمة على البطاقة؛
- يقوم المتعلمون(ات) بتجميع الكلمات المحصلة داخل صندوق؛
- ينتدب الأستاذ(ة) ثلاثة تلاميذ لإنجاز النشاط، بحيث يكلف كل تلميذ(ة) بقسم من أقسام الكلمة؛
- يتنافس التلاميذ فيما بينهم للحصول على أكبر عدد من النقط.



الدمج

يحضر الأستاذ بطاقات بألوان مختلفة، كل لون يمثل قسما من أقسام الكلمة.





بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



- مزلاج الاستفهام -



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-أن يختار المتعلم(ة) أدوات الاستفهام المناسبة للسؤال -أن يجيب الأسئلة المطروحة بشكل صحيح
شكل العمل	ثنائي أو جماعي
الأدوات والوسائل	بطاقات أدوات الاستفهام/ عجلة الألوان/ نصوص أو قصص
تقنية التنشيط	اللعب

تـــوصـيف النـــشاط

- يقرأ المتعلمون النص أو القصة؛
- ينتدب الأستاذ(ة) متعلمين من جماعة الفصل؛
- يتكلف المتعلم(ة) الأول(ى) بتحريك العجلة لاختيار لون معين، ثم يأخذ المتعلم(ة) الأداة المختارة حسب اللون، فيبحث عن السؤال الذي يناسبها؛
- يتكلف المتعلم(ة) الثاني(ة) بالإجابة عن السؤال من النص؛
- يتم تحفيز التلاميذ(ات) وتشجيعهم.

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بتدوير العجلة، ثم يميز اللون الذي أشار إليه السهم، فيبحث عن اللون نفسه في العجلة، وبعدها يأخذ بطاقة أداة الاستفهام المناسبة ويقوم بقراءتها بمساعدة القرين.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



- زهور الفعل الصحيح -



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	أن يميز الفعل الصحيح
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	بطاقات الأفعال/ علبة
تقنية التنشيط	المناقشة

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يقرأ المتعلم(ة) النص أو المقطع؛
- ❖ يعين الأستاذ(ة) ثلاثة تلاميذ(ات)، ويكلف كل واحد(ة) منهم بحمل بطاقة الكلمة ووضعها في مكانها المناسب (فعل مهموز/ فعل مضعف/ فعل سالم)؛
- ❖ يتم تقديم بعض الهدايا الرمزية للفائزين(ات).

الدمج

يحضر الأستاذ بطاقات بألوان مختلفة، كل لون يمثل نوعا من أنواع الفعل الصحيح.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



- سلة الضمائر -



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	أن يقوم بتصريف الأفعال حسب الضمائر
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	سلة بها بطاقات الضمائر وبطاقات فارغة للكتابة
استراتيجية العمل	اللعب

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يكلف الأستاذ(ة) أحد المتعلمين(ات) بسلة الضمائر؛
- ❖ يصرف المتعلم(ة) فعلا حسب المطلوب شفهيا ثم يكتبه في مكانه المناسب؛
- ❖ يتم تحفيز المشاركين(ات) وتشجيعهم.

الدمج

يرسم الأستاذ(ة) أشكالا أو رسومات مختلفة خلف صويرات الضمائر والأفعال. يقوم المتعلم(ة) بعزل كل شكلين أو رسمين متشابهين، ثم يكتب مضمونه في البطاقة المعلقة على السلة بمساعدة قرينه.





الأنشطة الاعتيادية
"الرياضيات"

بـــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-لعبة منازل الأعداد-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-كتابة الأعداد كتابة صحيحة. -القدرة على التركيز والانتباه.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	الألواح/ السبورة/ بطاقات الأعداد
تقنية التنشيط	-لعب الأدوار

تـــوصـــيف النــــشاط

- يكتب الأستاذ(ة) مجموعة من الأعداد على السبورة مثلا:**163-356-715-249...؛**
- يضع الأستاذ(ة) أمام المتعلم(ة) لعبة منازل الأعداد (و.ع.م)؛
- يطلب الأستاذ من المتعلم(ة) قراءة العدد على السبورة بصوت مرتفع؛
- يتابع باقي المتعلمين القراءة ويصححون لزميلهم؛
- يطلب الأستاذ من المتعلم(ة) تمثيل العدد حسب المنازل المخصصة لها على اللعبة؛
- يكرر النشاط بالتناوب بين المتعلمين حسب المدة المخصصة له؛
- الفائز من يتوفق في قراءة وتمثيل العدد المطلوب.



الدمج

يتم إلصاق بطاقات ملونة على سطح كل منزل(و-ع-م) وكتابة أرقام من 0 إلى 9 على بطاقات أخرى بنفس الألوان.
-بهذه الطريقة يتمكن الطفل من وضع البطاقة في منزلها الصحيح بكل بساطة، ويحاول قراءة العدد الذي تم تركيبه عن طريق البطاقات.





بطاقة تقنية للنشاط

-لعبة الدعسوقة (مكملات الأعداد) -

المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-التمكن من حساب مكملات الأعداد بشكل ذهني سريع.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	الألواح/ السبورة/ بطاقات الأعداد
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

توصيف النشاط

- يقوم الأستاذ(ة) بإعداد بطاقات بها مكملات الأعداد مثلا: 17+3 وبطاقات أخرى بها العدد 20 على شكل دعسوقة بأجنحة يرتبها بشكل عشوائي؛
- يقوم التلميذ(ة) بتفقد الجناح الأيمن وقراءة المجموع ثم يبحث في الأجنحة اليسرى عن الجواب المناسب؛
- يستمر مع بقية المكملات إلى أن تنتهي اللعبة؛
- يحسب الأستاذ(ة) عدد الأجوبة الصحيحة؛
- الرابح الحاصل على جائزة رمزية هو من تجاوز 5 أجوبة صحيحة.

الدمج

يتم وضع علامة على الجناح الأيمن للدعسوقة الذي يحتوي على مجموع العددين مثلا ووضع نفس العلامة على الجناح الأيسر الذي يحتوي على الجواب الصحيح

-هكذا يتمكن المتعلم (ة) من العثور على الجواب بكل يسر ويحاول قراءة المجموع 50+30=80







بـــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-متاهة الأرقام-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-تمكن المتعلم من الجمع والطرح والضرب بشكل سريع. -تنمية القدرة على التركيز والربط.
شكل العمل	فردي/ ثنائي/ جماعي
الأدوات والوسائل	-شبكات متقاطعة -أقلام حبر
تقنية التنشيط	-الزوبعة الذهنية

تـوصـيف النـــشاط

- يثبت الأستاذ(ة) على السبورة ورقة A تضم شبكة الحساب الذهني.
- يوزع الأستاذ(ة) على التلاميذ في نهاية الحصة أو أسابيع الدعم، شبكات الحساب الذهني أو الأرقام المتقاطعة؛
- تضم الشبكة عمليات الجمع والطرح والضرب؛
- يقوم المتعلم(ة) بحل الشبكة بشكل سريع؛
- يتم التنافس بين 3أو 4 مجموعات؛
- يطلب الأستاذ(ة) من المتعلمين إنجازها بسرعة؛
- الفريق الأسرع هو الفائز.



الدمج

-يضع الأستاذ(ة)امام المتعلم(ة)مجموعة من البطاقات الملونة كل بطاقة يرافقها رقم معين، ويقوم بتلوين فراغات الشبكة بنفس ألوان الأرقام التي تنقصها بحيث يقوم المتعلم (ة) بملاحظة اللون والرجوع إلى البطاقات لجلب الرقم الذي يمثل اللون ويضعه في مكانه على الشبكة.
-وهكذا يحل لغز الشبكة بكل سهولة.





بطاقة تقنية للنشاط



-كراتي العددية-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-التمكن من الجمع والطرح والضرب
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	- كرة بها أرقام.
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

توصيف النشاط

- ❖ يكتب الأستاذ(ة) مجموعة من الأرقام على كرة، يرميها لأحد(ى) المتعلمين(ات)؛
- ❖ ويطلب منه(ها) جمع أو طرح أو ضرب (حسب المطلوب من النشاط) العددين اللذين وقع عليهما إبهامه(ها)؛
- ❖ يجيب المتعلم(ة) ثم يرميها لمتعلم(ة) آخر(ى) ليقوم بنفس العملية وهكذا...؛
- ❖ يكرر النشاط حسب الوقت المخصص للحصة.

الدمج

يشارك المتعلم(ة) بقية زملائه حيث يتم اختيار جدول جمع أو طرح أو ضرب أعداد بسيطة في البداية، ثم يتطور النشاط مع مرور الوقت.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



ـ مقارنة الأعداد-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	ـ التمكن من مقارنة الأعداد بشكل صحيح.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	لوحة مقارنة الأعداد -بطاقات بها أعداد
تقنية التنشيط	-لعب الأدوار

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يكتب الأستاذ(ة) مجموعة من الأعداد على بطاقات؛
- ❖ توضع لوحة مقارنة الأعداد في الوسط؛
- ❖ تنظم مسابقة بين المتعلمين(ات)؛
- ❖ يقوم المتسابق(ة) الأول بمقارنة العددين الأولين؛
- ❖ ثم يأتي دور المتسابق(ة) الثاني(ة)؛
- ❖ تستمر المسابقة بينهما بالتناوب؛
- ❖ الفائز(ة) هو الذي توصل إلى أكبر عدد صحيح من المقارنات.

الدمج

يأخذ الأستاذ(ة) بطاقتين ويرسم على الأولى سمكة صغيرة ويكتب بجانبها رقما، بينما يرسم على البطاقة الثانية سمكة كبيرة ويكتب بجانبها رقما أكبر من الأول، ويطلب من المتعلم(ة) وضع البطاقتين في الجيبين على لوحة المقارنة ويثير انتباه المتعلم(ة) إلى ان الرمز هو عبارة عن قرش جائع لا يأكل إلا السمكة الكبيرة. وهكذا يوجه المتعلم(ة) الرمز ناحية العدد الكبير ببساطة.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-لعبة حبل الغسيل-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	-تمثيل الأرقام ووضعها بشكل صحيح. -تنمية روح التنافس الإيجابي.
شكل العمل	فردي/ثنائي
الأدوات والوسائل	حبل الغسيل/ ملابس ورقية/ قلم حبر
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

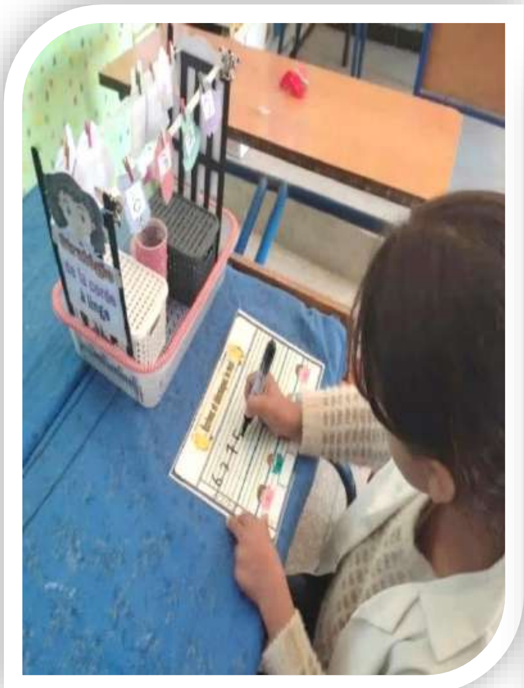
تـوصـيف النـــشاط

- يضع الأستاذ(ة) سلة حبل الغسيل في الوسط؛
- يوزع الفصل إلى مجموعتين، تنتدب كل مجموعة من يمثلها في المسابقة؛
- يأخذ كل تلميذ(ة) مكانه(ها) أمام حبل الغسيل الخاص به(ها)؛
- يملي الأستاذ(ة) أعدادا من 3 أو 4 أرقام يكتبها المتعلم(ة) على اللوحة ثم على بطاقات الملابس؛
- يطلب الأستاذ(ة) من التلميذين المنتدبين تمثيلها على حبل الغسيل؛
- التلميذ(ة) الفائز(ة) هو من يجيب على أكبر عدد من الأسئلة بشكل صحيح.

الدمج

- يضع الأستاذ(ة) على الحبل أربعة أشكال من الملابس (سروال- قميص- تنورة- فستان)
- يأخذ ملابس أخرى من نفس الأشكال الأربعة، ويكتب عليها أرقاما (بحيث يكون العدد المراد تمثيله على الحبل بالترتيب المناسب للملابس المعلقة)، ثم يطلب من المتعلم تعليق الملابس التي تحمل الأرقام على ما يطابقها على الحبل، ويحاول قراءة العدد بمساعدة الأستاذ(ة)أو القرين.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-خلية النحل الضربية-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-التمكن من حفظ جدول الضرب.
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	خلية بها جداءات جميع الأرقام
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

تـوصـيف النـــشاط

- يرسم الأستاذ(ة) خلية على أرضية القسم أو على ورقة كبيرة؛
- يطلب من تلميذين التقدم إلى السبورة؛
- تنظم مسابقة بين المتعلمين(ات)؛
- التلميذ(ة) 1 يسأل مثلا:6x8؛
- التلميذ (ة) 2 يقفز في خانة الجواب الصحيح؛
- يتم تبادل الأدوار؛
- يكرر النشاط عدة مرات حسب الوقت المخصص للنشاط.



الدمج

يتم تعويض الخلية المرسومة على الأرض بنظيرة لها على ورقة A3 توضع امام المتعلم(ة) على الطاولة ليلعب نفس اللعبة باتباع نفس القانون المتفق عليه، ولكن عن طريق وضع اليد على خانة الجواب الصحيح.





بطاقة تقنية للنشاط



-ساعي البريد-



المستوى الدراسي	6/5/4/3
الأهداف	-تمكين المتعلم(ة) من تثبيت المفاهيم السابقة. -مراجعة وتذكر الدروس السابقة.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	صندوق ساعي البريد/ قبعة/ رسائل
تقنية التنشيط	-العصف الذهني ولعب الأدوار

توصيف النشاط

- ❖ يكتب الأستاذ(ة) مجموعة من الأسئلة ويضعها داخل أظرفة في صندوق ساعي البريد؛
- ❖ ينتدب تلميذ(ة) ليلعب دور ساعي البريد يحمل الصندوق ويضع القبعة وينادي: **''أنا ساعي البريد، أنا ساعي البريد، موظف نشيط أوزع الرسائل''؛**
- ❖ يرفع التلاميذ أصابعهم، فيختار تلميذا(ة)؛
- ❖ يأخذ التلميذ(ة) رسالته ويقرأها أمام زملائه ثم يجيب عنها؛
- ❖ إذا كان جوابه(ها) صحيحا يصفق له(ها) أصدقاؤه(ها) وتضل الرسالة معه(ها)؛
- ❖ إذا لم يتمكن من الإجابة يرجع الرسالة إلى الصندوق، ويستمر ساعي البريد في جولته؛
- ❖ يدقق الأستاذ(ة) الرسائل ويصحح الخاطئة منها، ويكافئ المتعلم(ة) على الأجوبة الصحيحة لتشجيعهم وتحفيز الآخرين على المشاركة.

الدمج

يسحب المتعلم(ة) ظرفا من داخل صندوق البريد على غرار باقي زملائه، يعطي الظرف لساعي البريد لكي يقرأ له رسالته، ثم يختار المتعلم(ة) زميلا(ة) له في الفصل ليساعده في الإجابة على سؤال الرسالة (التعلم بالقرين).







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-حراس الكنز-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	-مراجعة وترسيخ المفاهيم السابقة. -تنمية روح التنافس والتحدي.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	-صندوق به مجوهرات بداخله هدية.
تقنية التنشيط	-العصف الذهني -لعب الأدوار

تـــوصـيف النـــشاط

- يضع الأستاذ(ة) صندوق الكنز على المكتب؛
- ينتدب 3أو 4 تلاميذ(ات) حسب عدد الأسئلة المتوفرة؛
- ينتدب تلميذا(ة) ليجيب على الأسئلة؛
- يصطف التلاميذ (3أو4) أمام الكنز بشكل منتظم على الجانبين كحراس له؛
- يتقدم التلميذ(ة) نحو الحارس1 ليجيب عن سؤاله؛
- إذا تمكن من الإجابة يتجاوز الحارس الأول إلى الثاني وهكذا، إذا أخطأ يتم إقصاؤه مباشرة ويعين آخر؛
- إذا تمكن من الإجابة على جميع الأسئلة وتجاوز كل الحراس، يصل إلى صندوق الكنز ويأخذ جائزته.

الدمج

في هذه اللعبة يمكن أن ندمج المتعلم(ة) كحارس يحمل في يده سؤالا للمتباري، على أن يساعده الأستاذ(ة) على طرحه كأن يقرأ له السؤال ويعيده من بعده، ويصفق له باقي زملائه.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-حجلتي الحسابية-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	-التمكن من إنجاز العمليات الحسابية بشكل ترفيهي. -جعل اللعب وسيلة للتعلم الممتع والنشط.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	-ورقة كبيرة مرسوم عليها حجلة، أو حجلة مرسومة على الأرض
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

تـوصـيف النــشاط

- يكتب الأستاذ(ة) عملية حسابية على السبورة مثلا: **? =3540+235؛**
- يطلب الأستاذ(ة) من أحد المتعلمين(ات) جمع الوحدات عن طريق الحجلة؛
- يقفز في خانة الرقم 5 **5=5+0؛**
- يجمع تلميذ(ة) آخر للعشرات بنفس الطريقة ويسجل التلميذ(ة) النتيجة؛
- تستمر العملية بنفس الطريقة مع باقي فصول العملية إلى أن يتم الحصول على النتيجة النهائية؛
- يمكن استعمالها للجمع والطرح والقسمة أيضا.

7	8	9	
4	5	6	-
1	2	3	+
0	÷	×	=

الدمج

يتم وضع لوحة الحجلة امام المتعلم(ة) على الطاولة ليلعب نفس اللعبة باتباع نفس القانون المتفق عليه، ولكن عن طريق وضع مسطرة طويلة في خانة الجواب الصحيح.





بــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-ساعتي العقربية-



المستوى الدراسي	4/3/2/1
الأهداف	-أن يتمكن المتعلم من قراءة الساعة العقربية وتحويلها إلى ساعة رقمية.
شكل العمل	فردي/ ثنائي
الأدوات والوسائل	ساعة عقربية ـ السبورة
تقنية التنشيط	-العصف الذهني

تــوصـيف النــــشاط

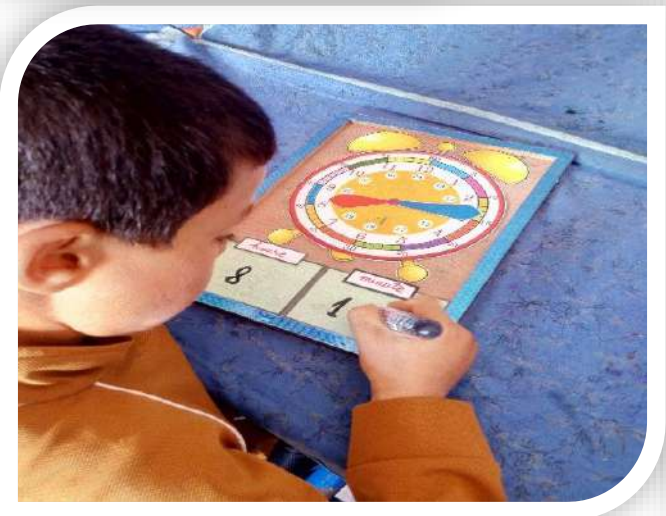
- يحضر الأستاذ(ة) ساعة عقربية ليستعملها في درس الزمن؛
- يضبط الأستاذ(ة) عقارب الساعة على وقت محدد؛
- يطلب من التلميذ(ة) قراءة الساعة العقربية وكتابتها على الساعة الرقمية؛
- يعطي الأستاذ(ة) توقيت معين على الساعة الرقمية؛
- يطلب من التلميذ(ة) ضبط العقارب على نفس التوقيت في الساعة العقربية.



الدمج

يمكن دمج المتعلم(ة) عن طريق جعلها لعبة، بحيث يتكلف المتعلم(ة) الأول بتثبيت عقارب الساعة على توقيت معين حيث يثير الأستاذ(ة) انتباهه إلى أن العقرب الأحمر(القصير) يمثل الساعات والأزرق(الطويل) يمثل الدقائق، بينما يتكلف المتعلم(ة)الثاني بتحويل الساعة العقربية التي حددها المتعلم(ة) إلى ساعة رقمية. يصفق لهم زملاؤهم بعد انتهائهم من النشاط.





بـــــطاقة تقــــنية للـــــنشاط



-ربطات شعري الملونة-



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	-تنمية مهارتي الملاحظة والتركيز -تصنيف الألوان وحفظها -التعرف على أسماء أصابع اليد وعددها
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	مجموعة من مساكات الشعر الملونة – نماذج من بطاقات
تقنية التنشيط	-المحاكاة

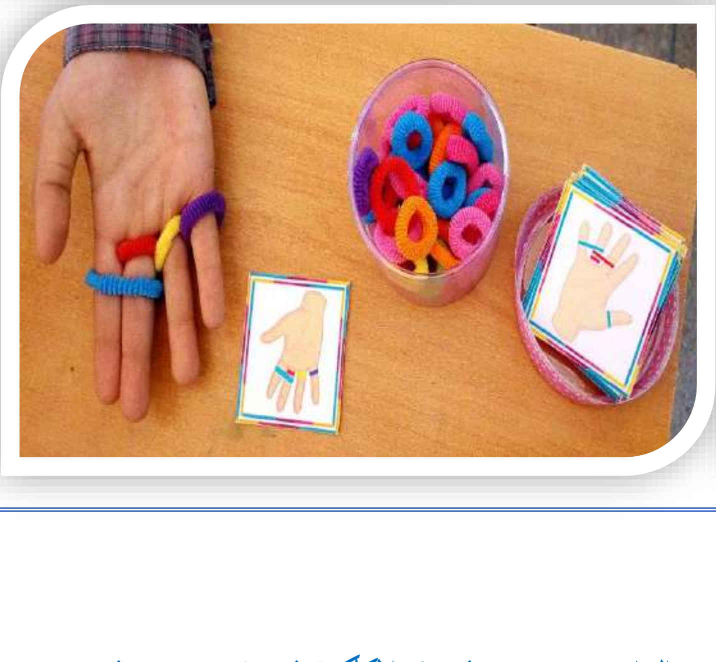
تـــوصـــيف النـــشاط

- يحضر الأستاذ(ة) مجموعة من ربطات الشعر الملونة ومجموعة من البطاقات كنماذج؛
- يضع الأستاذ(ة) بطاقة أمام المتعلم(ة) ومجموعة من ربطات الشعر؛
- يطلب الأستاذ(ة) من المتعلم(ة) محاكاة النموذج الموجود على البطاقة وتطبيقه على يده؛
- يتابع الأستاذ(ة) إنجاز المتعلم(ة)؛
- الفائز هو من جاد المحاكاة من أول محاولة.



الدمج

تعتمد هذه اللعبة في مضمونها على الألوان. تكمن مهمة الأستاذ(ة) في التتبع والتوجيه لمتعلم أثناء إنجاز النشاط حتى لا يحيد عن النموذج المعروض على البطاقة خاصة ترتيب الربطات الملونة في الأصابع.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



ـلعبة المثلجاتـ



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	ـتصنيف الألوان وترتيبها وفقا للنموذج المقدم
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	نماذج من بطاقات مثلجات ـنموذج فارغ ـدوائر ملونة ـ مشابك
تقنية التنشيط	ـالمحاكاةـ

تـوصـيف النــشاط

- يضع الأستاذ(ة) أمام المتعلم(ة) مجموعة من البطاقات (نماذج مثلجات) ومجموعة من الدوائر الملونة؛
- يعطي الأستاذ(ة) للمتعلم(ة) نموذجا فارغا ويحدد له بطاقة ليركب مثلها بتصنيف وترتيب الألوان؛
- يتابع الأستاذ(ة) إنجاز المتعلم(ة) كلما أنهى ترتيب وتركيب ثليجة أعطاه نموذجا آخر؛
- إذا أخطأ المتعلم(ة) يقصى مباشرة ويتم استبداله بمتعلم (ة) آخر(ى)؛
- الفائز(ة) هو أسرع من يستطيع تركيب أكبر عدد من المثلجات.



الدمج

تعتمد هذه اللعبة في مضمونها على الألوان. تكمن مهمة الأستاذ(ة) في التتبع والتوجيه للمتعلم(ة) أثناء إنجاز النشاط حتى لا يحيد عن النموذج المعروض على البطاقة خاصة ترتيب الدوائر الملونة على النموذج الفارغ للثلجية.





بــــطاقة تقـــنية للـــنشاط



ـلوحة المسامير العجيبةـ



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	ـتشكيل الأشكال والحروف والأرقام
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	نماذج من بطاقات للأشكال والأرقام والحروف ـلوح به مجموعة مسامير
تقنية التنشيط	ـالمحاكاة

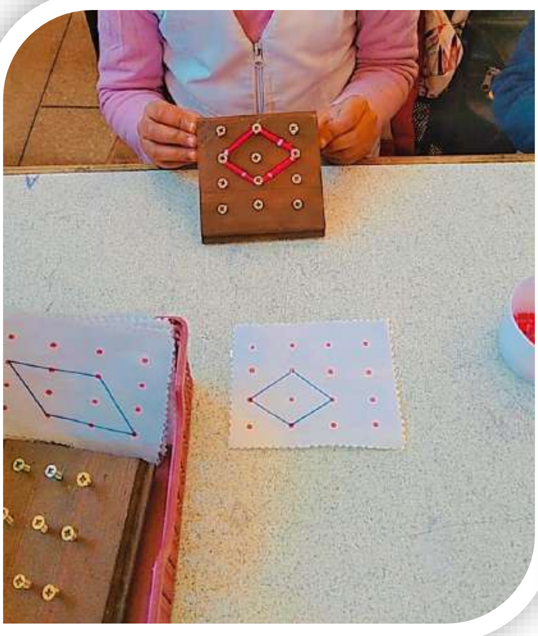
تـــوصـيف النـــشاط

- يعد الأستاذ(ة) لوحة بها مجموعة من المسامير؛
- يحضر الأستاذ(ة) مجموعة من الأشرطة المطاطية وكذلك بطاقات لأشكال كنماذج؛
- يطلب الأستاذ من المتعلم(ة) تتبع خطوات البطاقة لتطبيق نفس الشكل الهندسي على اللوحة المسمارية؛
- يتابع الأستاذ(ة) إنجاز المتعلم(ة) يشجع المتفوق ويساعد المتعثر؛
- التلميذ(ة) الفائز هو الذي ينجز المطلوب من أول محاولة.

الدمج

هذه اللعبة تعتمد في مضمونها على الألوان. تكمن مهمة الأستاذ(ة) في التتبع والتوجيه للمتعلم(ة) أثناء إنجاز النشاط حتى لا يحيد المتعلم(ة) عن النموذج المعروض على البطاقة خاصة ترتيب المسامير، مع احترام بداية ونهاية وضع كل شريط مطاطي لتشكيل النموذج المعروض على البطاقة من اشكال هندسية.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-طنجرة الضغط-



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	-التعرف على العدد وتمثيل المعدود
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	-طنجرة للضغط - مجموعة من البطاقات للخضر
تقنية التنشيط	-حل المشكلات

تـــوصـيـف الـنــــشاط

- يحضر الأستاذ(ة) طنجرة ورقية ويلصقها على السبورة؛
- يحضر الأستاذ(ة) مجموعة من الخضر؛
- يعطي الأستاذ(ة) للمتعلم (ة) تعليمة مثلا: ضع في الطنجرة حبة واحدة من الطماطم و3حبات من البطاطس و4 جزرات...؛
- ينجز المتعلم(ة) المطلوب منه تحت مراقبة الأستاذ(ة) وباقي زملائه؛
- يصحح له زملاؤه بتوجيه من الأستاذ(ة)؛
- يمكن أن يتم النشاط بشكل آخر مثلا: يلصق الأستاذ(ة) مجموعة من الخضر المتنوعة (المعدود) ويطلب من أحد التلاميذ إيجاد عدد كل نوع؛
- يشجع الأستاذ(ة) المتفوقين ويدعم ويساعد المتعثرين.

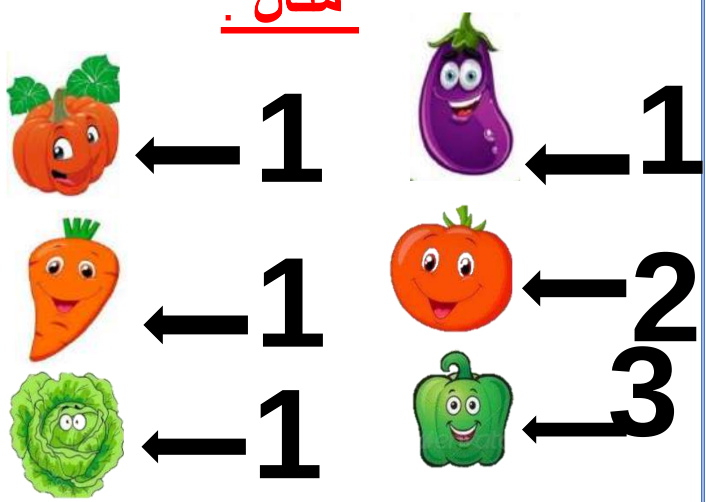
الدمج

هذه اللعبة بسيطة ومسلية، تعتمد على الخضر وهي شيء مألوف لدى المتعلم(ة)، يمكن تكييفها عن طريق تعويض الرقم(العدد) بما يناسبه من خضر مثلا :





مثال :



بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-لعبة الضفادع-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2/1
الأهداف	التعرف على العدد السابق والعدد اللاحق للأعداد
شكل العمل	فردي / ثنائي
الأدوات والوسائل	لوحة الضفادع للأعداد - ماركور
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يحضر الأستاذ(ة) لوحة بها ضفادع، يحمل كل ضفدع عددا معينا حسب المستوى؛
- ❖ يضعها أمام المتعلمين ويطلب من تلميذ(ة) أو اثنين البحث عن الأعداد السابقة واللاحقة للأعداد المكتوبة على الضفادع؛
- ❖ يتتبع الأستاذ(ة) إنجازات المتعلمين؛
- ❖ يحرص الأستاذ(ة) على التصحيح الذاتي للمتعلمين(ات)؛
- ❖ يتناوب المتعلمون(ات) على اللعبة مع أعداد مختلفة وهكذا...؛
- ❖ الفائز(ة) هو من يجيب بشكل صحيح على جميع الأعداد وبسرعة.

الدمج

يكتب الأستاذ العدد 10مثلا على الضفدع ويرسم يدا يمنى على بطاقة يكتب عليها 11 ويدا يسرى على بطاقة أخرى يكتب عليها 9، ويثير انتباه المتعلم(ة) إلى أن العدد السابق بيده اليسرى واللاحق بيده اليمنى. وهكذا يتمكن من وضع العدد السابق واللاحق في المكان الصحيح لهما ثم يقرأ.





بـــطاقة تقــنية للـــنشاط



-السبورة الجمعية-



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	القدرة على حساب مجموع عددين لا يفوق مجموعهما 10.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	سبورة جمعية/ بطاقات الأعداد/ كلل/ سبورة
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـوصـيف النــشاط

- يقوم الأستاذ(ة) بكتابة عملية جمعية على السبورة لعددين لا يفوق مجموعهما 10؛
- يبحث المتعلم(ة) على بطاقتي العددين المناسبين ثم يلصقهما على السبورة الجمعية؛
- يمثل المتعلم(ة) العدد الأول بواسطة الكلل ويضعها في الأنبوب الخاص بها. ثم يمثل بنفس الطريقة العدد الثاني في الأنبوب الخاص به؛
- يحسب المتعلم(ة) الكلل ويكتب العدد المحصل عليه على السبورة.

الدمج

استعمال أشكال ملونة ومختلفة يقوم المتعلم بتعويضها بنفس العدد من الكلل ووضعها في مكانها.





بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



-مكمل العدد-



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	التعرف على مكملات العدد
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	سبورة مكمل العدد/ بطاقات المكملات
تقنية التنشيط	المناقشة

تـوصـيف النـــشاط

- ❖ يقوم الأستاذ(ة) بتوزيع بطاقات المكملات على المتعلمين؛
- ❖ يقرأ المتعلم(ة) بطاقة المكملات ثم يحدد العدد المناسب؛
- ❖ يضع المتعلم(ة) البطاقة في كأس العدد الخاص بهذه المكملات.

الدمج

الاستعانة بالقرين وبأشياء ملموسة يقومان بعدها سوية لمعرفة مكمل العدد.





بطاقة تقنية للنشاط



-الجيوب الضربية-



المستوى الدراسي	4/3/2
الأهداف	-تعرف وفهم معنى عملية الضرب باعتباره جمعا متكررا -تعرف الضرب في عدد من رقم واحد واستعماله. -تعرف خاصية الضرب في... وتبادلية الضرب
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	أوراق ملونة – عيدان – لصاق – ورود - جيوب
تقنية التنشيط	الحوار

توصيف النشاط

- ✓ يهيئ المدرس(ة) المتعلمين ويتعاقد معهم حول طريقة العمل والهدف من النشاط؛
- ✓ يقوم المدرس(ة) بشرح طريقة استخدام الوسيلة؛
- ✓ يضع المدرس(ة) الجيوب في اللوحة حسب قاعدة الضرب التي يريد تقديمها. (مثلا إذا كان يريد تقديم قاعدة الضرب في 5 فهو يضع خمسة جيوب في اللوحة)؛
- ✓ يكتب المدرس(ة) 5×3على السبورة؛
- ✓ يطلب من المتعلمين بشكل فردي من تمثيلها في لوحة جيوب مجموعات الضرب؛
- ✓ يأخذ المتعلم(ة) الورود ويضع كل ثلاثة ورود في جيب؛
- ✓ يعد المتعلم(ة) عدد الورود للوصول للنتيجة؛
- ✓ يهنئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) الذي تمكنوا من الإجابة بشكل صحيح.

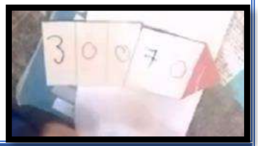
الدمج

الاستعانة بالقرين لوضع الورود في الجيوب بتوجيه المتعلم(ة) إلى عدها و مساعدته على قراءة الجداء.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



-تفكيك الأعداد-



المستوى الدراسي	4/3/2
الأهداف	القدرة على تفكيك الأعداد من 0 إلى 999
شكل العمل	فردي/ثنائي/جماعي
الأدوات والوسائل	أوراق ملونة – لصاق –– أقلام
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـوصـيف النــشاط

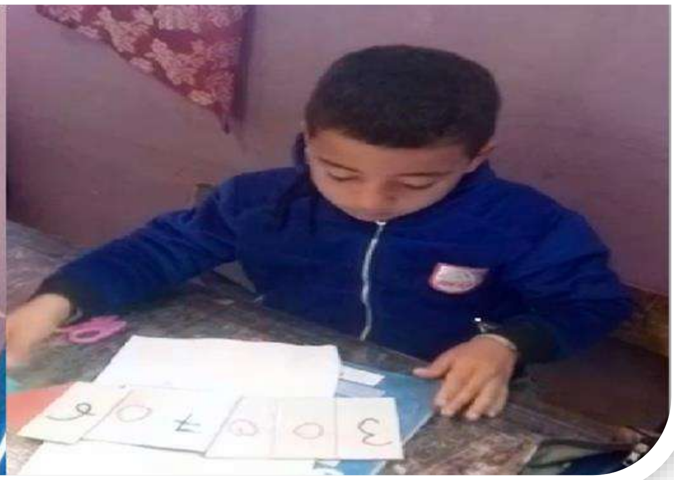
- ❖ يهيئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) ويتعاقد معهم حول طريقة العمل والهدف من النشاط؛
- ❖ يقوم المدرس(ة) بشرح طريقة استخدام الوسيلة؛
- ❖ يطلب المدرس(ة) من المتعلمين(ات) تفكيك عدد معين بشكل فردي(الصور)؛
- ❖ يهنئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) الذين فككوا الاعداد بشكل صحيح.

الدمج

استخدام الأستاذ(ة) وسائل يستطيع المتعلم(ة) لمسها وعدها بمساعدة القرين من أجل تمثيلها.







بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-شريط الأعداد-



المستوى الدراسي	3/2/1
الأهداف	القدرة على كتابة وقراءة وتفكيك الأعداد من 0 إلى 999
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	أوراق ملونة – لصاق –– أقلام
تقنية التنشيط	العصف الذهني

تـــوصـيف النــــشاط

- يهيئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) ويتعاقد معهم حول طريقة العمل والهدف من النشاط؛
- يقوم المدرس(ة) بشرح طريقة استخدام الوسيلة؛
- يطلب المدرس(ة) من المتعلمين(ات) تفكيك عدد معين بشكل فردي(الصور)؛
- يهنئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) الذين فككوا الأعداد بشكل صحيح.

الدمج

يستخدم الأستاذ(ة) وسائل يستطيع المتعلم لمسها وعدها بمساعدة القرين من أجل تمثيلها.





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-قرص التأطير-



المستوى الدراسي	6/5/4/3/2
الأهداف	القدرة على حصر عدد بين عددين متتاليين (وحدتين، عشرتين، مائتين)
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	3 أقراص ملونة - مستطيلين ملونين – لصاق –- أقلام – شريط على شكل حرف L - لولب
تقنية التنشيط	اللعب

تـــوصــيــف الـنـــشـاط

- ❖ يهيئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) ويتعاقد معهم حول طريقة العمل والهدف من النشاط؛
- ❖ يقوم المدرس(ة) بشرح طريقة استخدام الوسيلة؛
- ❖ يطلب المدرس(ة) من المتعلمين(ات) حصر عدد معين مثلا: 398 بين وحدتين متتاليتين سيقوم المتعلم (ة) بتمثيل العدد في الوسيلة وسيحرك قرص الوحدات وحده ليصل للنتيجة التالية :397< 398<399.
نفس الشيء بالنسبة لحصر عدد بين عشرتين متتاليتين ومئتين متتاليتين؛
- ❖ يهنئ المدرس(ة) المتعلمين(ات) الذين حصروا الأعداد بشكل صحيح.

الدمج

الاستعانة بالقرين من أجل توجيهه لتأطير العدد.





بطاقة تقنية للنشاط



-الصيدلاني-



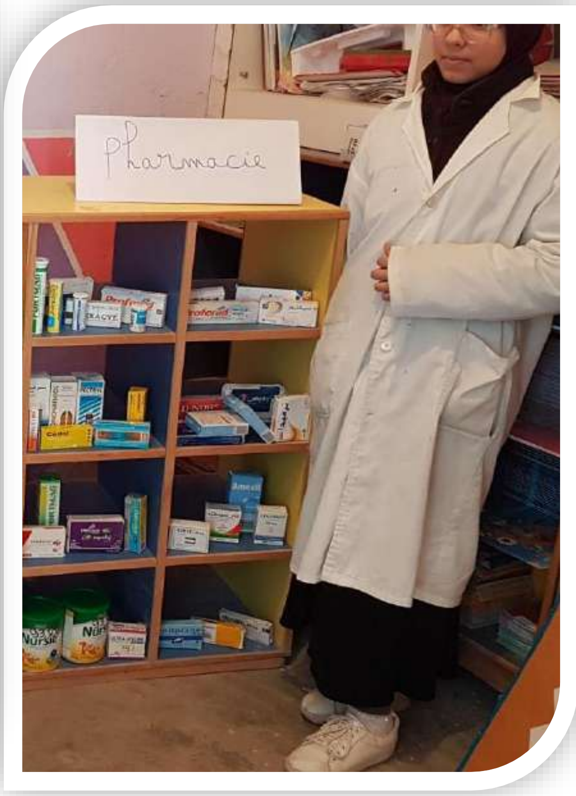
المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	القدرة على اقتناء أدوية ومراقبة تاريخ صلاحيتها وحساب ثمنها
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	عبوات أدوية
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ الحوار

توصيف النشاط

- تقسيم الأدوار (زبون وصيدلاني)؛
- يقدم الزبون وصفة طبية للصيدلاني لاقتناء الأدوية؛
- يراقبا تاريخ نهاية الصلاحية؛
- يقدم الصيدلاني الأدوية للزبون ثم يشرعا في حساب الثمن الإجمالي للأدوية؛
- يقدم الزبون المال للصيدلاني ويقوما بعملية الحساب لمعرفة القدر المتبقي او إضافة مزيد من النقود.

الدمج

يتصفح المتعلم(ة) الأدوية ويلاحظ ثمنها وتاريخ صلاحيتها بمساعدة صديق(ة).





بطاقة تقنية للنشاط



-لعبة التسوق-



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	التمكن من التسوق (خضار وبقال) وحساب الاثمنة (تحمل المسؤولية)
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	سلع بقال وخضر
تقنية التنشيط	لعب الأدوار/ الحوار

تـوصـيف النـشاط

- يقسم الأستاذ(ة) الأدوار (زبون /بقال/ خضار)؛
- يقتني الزبون بعض السلع بأثمنة مختلفة من عند البقال ثم يقومان بحساب الثمن بعد مراقبة تاريخ نهاية الصلاحية؛
- يقدم الزبون(ة) ورقة نقدية للبقال ثم يعد ثمن السلعة وكم سيرد له البقال؛
- يعرج الزبون بعد ذلك على الخضار لاقتناء بعض الخضر والفواكه؛
  (أوزان مختلفة 1/2 و1 و1,5 و2 كيلوغرام)
- ينجز كل واحد منهما عملياته الضرورية، ويقومان بحساب الفرق بين الثمن والمبلغ المالي المقدم؛
- يقوم الزبون بحساب مجموع ما كلفته هذه السلع والخضر.

الدمج

يمكن استفادة المتعلم(ة) من هذا النشاط وذلك بالتواصل مع البقال بالإشارة أو الاستعانة برفيق(ة) مساعد(ة) ليتمكنا من حساب ثمنها وتاريخ صلاحيتها.





بطاقة تقنية للنشاط



-المهندس الصغير-



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	القدرة على تمييز الأشكال وقياسها وحساب محيطها ومساحتها
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	أداة القياس وأشكال هندسية (مثلث، مربع، معين، مستطيل)
تقنية التنشيط	لعب الأدوار

توصيف النشاط

- يقوم المهندس بمعاينة الأشكال الهندسية وتحديد طبيعتها وخصائصها (طول الاضلاع، الزوايا)؛
- يتأكد من الشكل بأخذ القياسات اللازمة باستعمال أداة القياس؛
- يقوم بحساب محيط الشكل؛
- يقوم بحساب المساحة (أخذ قياس الارتفاع والقطرين بالنسبة للمعين)؛
- تطبيق قاعدة حساب المساحة الخاصة بكل شكل.

الدمج

يمكن استفادة المتعلم(ة) من هذا النشاط وذلك بالاستعانة بأصدقاء (مساعدين فقط) في أخذ القياسات وأيضا في إنجاز العمليات الأساسية لكن دون التدخل في الإنجاز والحساب.





بـــطاقة تقـــنية للـــنشاط



- جدول العد -



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	كتابة وقراءة الأعداد الكبيرة.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	لوحة خشبية، بطاقات الأعداد
تقنية التنشيط	المحادثة

تـــوصـيـف النــــشاط

- يوزع الأستاذ(ة) التلاميذ إلى 4 مجموعات ويسمي كل مجموعة بفصل، ويوزع بطاقات الأعداد عليهم؛
- يقوم الأستاذ(ة) بقراءة العدد المطلوب من طرف التلاميذ(ات)، ويكرر العدد عدة مرات على مسامع التلاميذ(ات)؛
- يقوم التلاميذ(ات) بتشكيل العدد بحيث يقوم التلميذ(ة) الحامل(ة) للرقم المطلوب من كل فصل بوضع البطاقة في المكان المناسب؛
- يقوم باقي التلاميذ(ات) بقراءة العدد.

الدمج

يضع المتعلم(ة) الرقم المطلوب منه في المكان المناسب بمساعدة صديق(ة) له(ها) في المجموعة.





بـــــطاقة تقـــنية للــــنشاط



- طريقي نحو الهندسة -



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	التعرف على الشكل الهندسي حساب المحيط والمساحة.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	نرد، ألواح، أشكال هندسية
تقنية التنشيط	الحوار

تـوصـيـف النــشاط

- يرمي المتعلم النرد؛
- يقوم المتعلمون(ات) بكتابة اسم الشكل وحساب المحيط والمساحة على الألواح؛
- بعد رفع الألواح، يتعرف الأستاذ (ة)على الأخطاء المرتكبة ومصدرها ليقوم بدعم التعثرات وتصحح الإجابة على السبورة من طرف المتعلم (ة) الذي رمى النرد.

الدمج

يتعرف المتعلم (ة) اسم الشكل بمساعدة صديق(ة) له(ها).





بـــــطاقة تقـــنية للـــــنشاط



-قطف الثمار-



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	التمكن من تحديد مضاعفات وقواسم بعض الأعداد.
شكل العمل	ثنائي
الأدوات والوسائل	شجرة، ثمار، ألواح
تقنية التنشيط	الحوار

تـوصـيـف النــشـاط

- يطلب الأستاذ(ة) من اللاعبين قطف الأعداد التي تقبل القسمة على 2؛
- يقوم اللاعبان بقطف الثمار المطلوبة منهما؛
- يتأكد الأستاذ(ة) من إجابة كل لاعب(ة) مع باقي المتعلمين وحساب عدد الثمار؛
- الفائز(ة) هو الذي حصل على أكبر عدد؛
- وهكذا تستمر اللعبة مع تغيير العدد المطلوب.

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بالإجابة شفهيا ويساعده(ها) صديق(ة) له(ها) بقطف الجواب.





بطاقة تقنية للنشاط



-جدول الضرب-



المستوى الدراسي	6/5
الأهداف	التمكن من جدول الضرب
شكل العمل	رباعي
الأدوات والوسائل	كؤوس ورقة
تقنية التنشيط	العصف الذهني

توصيف النشاط

- ❖ يتقدم 4 متعلمين(ات)؛
- ❖ يتكلف المتعلم(ة) الأول(ى) بطرح السؤال: ما هو جداء 4×5/ 6×6 ؟؛
- ❖ يتسابق المتعلمان الاخران على إيجاد الحل ووضعه في المكان المناسب، ويتكلف التلميذ(ة) الرابع(ة) بتسجيل النقط المحصل عليها من طرف المتسابقين؛
- ❖ الفائز(ة) هو الحاصل(ة) على أعلى نقطة.

الدمج

يقوم الأستاذ(ة) بكتابة الجواب بنفس لون السؤال.









بـــطاقة تقــنية للـــنشاط



- لعبة المجسمات -



المستوى الدراسي	3/4/5/6
الأهداف	-أن يتعرف المتعلم(ة) أسماء المجسمات. -أن يحدد المتعلم عدد الأوجه وشكلها، عدد الرؤوس و عدد الأحرف.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	السبورة، المجسمات
استراتيجية العمل	العصف الذهني

تـوصـيف النــشاط

- ❖ يرمي المتعلم(ة) النرد فيحصل على رقم؛
- ❖ يجمع المتعلم(ة) نشر الشكل المحصل عليه؛
- ❖ يقوم المتعلم(ة) بملء الجدول المرسوم على السبورة.

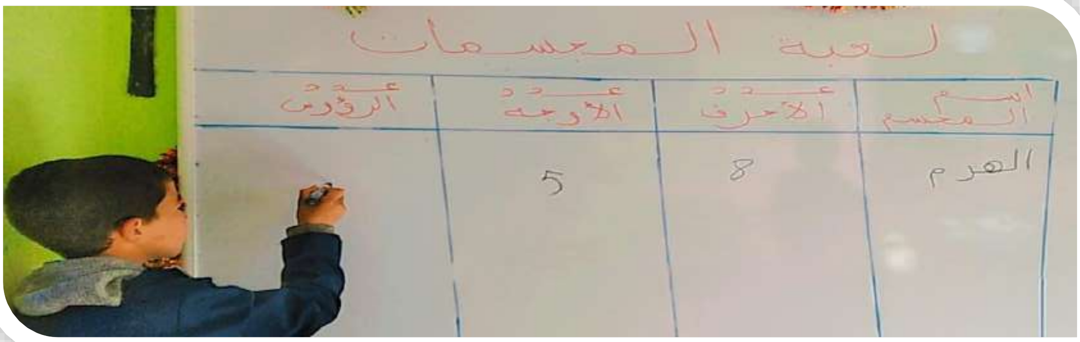
اسم المجسم	عدد الرؤوس	عدد الاحرف	عدد الاوجه

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بجمع نشر المجسم بمساعدة صديق(ة) له(ها) ويقدم هذا الاخير اسم المجسم.







بطاقة تقنية للنشاط



- لعبة القسمة بالأعواد الخشبية -



المستوى الدراسي	4/3
الأهداف	التمكن من قسمة عدد صحيح على عدد صحيح.
شكل العمل	فردي
الأدوات والوسائل	أعواد خشبية /أكواب بلاستيكية /بطاقات الأعداد
استراتيجية العمل	العصف الذهني

توصيف النشاط

- ❖ يضع الاستاذ(ة) بطاقات المقسوم والمقسوم عليه في اللعبة؛
- ❖ يقوم المتعلم(ة) بوضع الأعواد الخشبية حسب عدد المقسوم داخل كل كوب وبعد ذلك يحسب عدد الأكواب المحصل عليها ويكتب الرقم في الخارج.

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بالتعرف على الأرقام من 1 الى 10 بواسطة الأعواد الخشبية.





بطاقة تقنية للنشاط



- لعبة عجلة المضلعات -



المستوى الدراسي	¾
الأهداف	التمكن من معرفة اسم الشكل وحساب محيطه ومساحته.
شكل العمل	جماعي
الأدوات والوسائل	عجلة المضلعات /الألواح /السبورة
استراتيجية العمل	العصف الذهني

توصيف النشاط

- يدير المتعلم(ة) العجلة؛
- يقدم جميع المتعلمين(ات) اسم الشكل الذي أشار إليه السهم مع حساب محيطه ومساحته على اللوحة؛
- تصحح الإجابات على السبورة من طرف التلميذ(ة) الأول(ى).

الدمج

يقوم المتعلم(ة) بتدوير العجلة بمساعدة صديق(ة) له ويقوم هذا الأخير بتقديم اسم المضلع.





الأنشطة الاعتيادية

"La lecture"

Fiche technique de l'activité



-LES 5 SENS-



Niveau	1/2/3
Objectifs	-Distinguer les 5 sens
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Un dé-des cartes des 5 sens –une planche -des images
Technique d'animation	-Jeu de rôle

Déroulement de l'activité

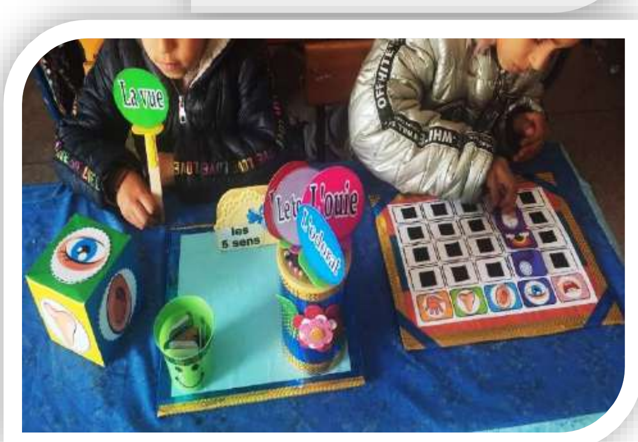
- Le professeur assiste au jeu des cinq sens comme le montre l'image ci-dessous
- L'apprenant(e) lance le dé pour déterminer l'organe (nez-oeil-oreille...)
- L'apprenant lève la carte indiquant le nom du sens (odorat, vue, ouïe...).
- L'apprenant(e) colle les images correspondantes au sens de l'organe.

Inclusion :

L'apprenant(e) joue le même jeu que le reste de ses camarades, à l'aide d'un de ses amis pour déterminer le nom d'organe et le sens.







Fiche technique de l'activité



-JE LIS ET JE COMPRENDS-



Niveau	3/4/5/6
Objectifs	**-Identifier les consonnes, les voyelles et les sons**
Modalités de travail	**-Collectif**
Matériels	**-Des petits textes avec des questions simples - 6 chapeaux**
Technique d'animation	**-Philips 6x6**

Déroulement de l'activité

- **L'enseignant(e) prépare de courts textes de lecture avec des questions de compréhension simples et 6 chapeaux (simulations de six chapeaux de réflexion) avec des questions de compréhension connues ;**
- **Les apprenants(es) forment un groupe de 6, portant chacun un chapeau avec une question ;**
- **L'enseignant(e) lit le texte 2 ou 3 fois et pose les questions ;**
- **Chaque élève prend la question mentionnée sur son chapeau et essaie d'y répondre ;**
- **Le temps réservé au jeu est 6 minutes ;**
- **La correction s'effectue collectivement ;**
- **L'enseignant(e) et les autres apprenants encouragent les membres du groupe.**

Inclusion :

L'apprenant(e) participe au jeu à l'aide d'un tuteur.







Fiche technique de l'activité



-CARTES DE LECTURE-



Niveau	2/3/4
Objectifs	-Lire des syllabes
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Des planches, des images, des objets et des animaux
Technique d'animation	-Jeu de rôle

Déroulement de l'activité

- L'enseignant(e) prépare le matériel (cartes objets - cartes animaux- planches) ;
- L'apprenant(e) choisit un groupe d'animaux et installe des cartes aléatoirement pour obtenir un nom fantastique d'un animal et l'écrit sous l'image ;
- L'enseignant(e) peut aussi écrire le nom d'un animal fantastique et demander à l'élève de composer ses cartes.

Inclusion :

Dans ce jeu, l'apprenant(e) va rassembler les cartes, et l'enseignant l'aide à identifier le nom et à le lire.







Fiche technique de l’activité



-MON VISAGE COLORÉ-



Niveau	**1/2/3**
Objectifs	**-Identifier les couleurs et les organes du visage**
Modalités de travail	**-Individuel**
Matériels	**-Des cartes et des images / Des crayons de couleurs**
Technique d’animation	**-Réflexion**

Déroulement de l’activité

- **L'enseignant(e) apporte des cartes et des instructions ;**
- **L'apprenant(e) lit et identifie les organes et les couleurs ;**
- **L'enseignant(e) encourage les tentatives réussites ;**
- **Le gagnant(e) est celui qui colorie le visage correctement.**

Inclusion :

L’apprenant(e) peut travailler en binôme en se contentant de suivre le coloriage du tuteur.







Fiche technique de l’activité



-LE VENDEUR DES ŒUFS-



Niveau	**1/2/3**
Objectifs	**-Identifier les consonnes, les voyelles et les sons**
Modalités de travail	**-Individuelle**
Matériels	**-Des plateaux des œufs en consonnes -voyelles – sons**
Technique d’animation	**-Jeu de rôle**

Déroulement de l’activité

- **L’enseignant(e) apporte 3 plateaux des œufs en consonnes, voyelles et sons ;**
- **L’enseignant(e) choisis un élève pour jouer le rôle d’un vendeur des œufs et un élève pour jouer le rôle d’un acheteur ;**
- **L’élève achète un œuf en consonne et un œuf en voyelle et combine les 2 œufs et lit la syllabe ;**
- **Un autre élève passe pour jouer le même rôle que l’acheteur et choisit d’autres types d’œufs et les combine, puis il lit la syllabe et ainsi de suite…**
- **Le gagnant est celui qui lit les syllabes correctement.**

Inclusion :

Dans cette activité, l’apprenant peut jouer le rôle d’un vendeur des œufs, à l’aide de l’enseignant pour répondre à la demande du client. Avant de remettre l'œuf, l'enseignant(e) lit ce qui est écrit, et l'apprenant répète.







Fiche technique de l'activité



-JEU D'ASSOCIATION-
(MOT / IMAGE)



Niveau	**2/3/4**
Objectifs	**-Lire des mots correctement**
Modalités de travail	**-Individuel /collectif**
Matériels	**-Carte mots +images imprimées**
Technique d'animation	**-Phillips 6x6**

Déroulement de l'activité

- **L'enseignant(e) prépare un jeu de cartes, dont la moitié contient des images et l'autre contient des noms de ces images ;**
- **L'enseignant(e) colle derrière chaque mot et son image une forme permettant à l'apprenant de lier le mot à son image ;**
- **L'enseignant(e) forme des groupes de 6 élèves qui s'affrontent dans un jeu de 6 minute ;**
- **Chaque groupe reçoit sa part des cartes mots/images, étale les images ou les mots, recherche la paire de la carte mots ou images, et forme un maximum de paires (mots/images).**

Inclusion :

Ce jeu s'effectue en utilisant des formes similaires collées derrière chaque bouquet (mot/image). L'élève peut simplement trouver les deux formes identiques et retourner les deux cartes pour obtenir le mot et son image. L'enseignant l'aide à lire Le mot.







Fiche technique de l'activité



-APPELER POUR ARRIVER-



Niveau	2/3/4
Objectifs	-Développer la capacité de concentration -Déchiffrer les nombres
Modalités de travail	-Individuel /collectif
Matériels	-Cartes / feutres
Technique d'animation	-Résolution des problèmes

Déroulement de l'activité

- Le professeur écrit un mot entre les numéros de téléphone ;
- Il ajoute d'autres lettres qui remplissent les champs du reste des chiffres ;
- Les nombres contenant le mot requis sont écrits dans le champs numérique.
- L'élève est invité à coder les nombres et à les convertir en lettres pour obtenir le mot requis ;
- Une compétition peut être organiser entre 2 élèves ;
- Le gagnant(e) est le premier qui trouve le code.

Inclusion :

L'élève doit être accompagner par l'enseignant/tuteur tout au long de la réalisation de l'activité pour qu'il puisse décoder chaque chiffre et le convertir en lettre et essayez de l'écrire sur la carte.







Fiche technique de l’activité



-LE FACTEUR-



Niveau	3/4/5/6
Objectifs	-Consolider les acquis -Réviser les leçons précédentes
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Sac de facteur/casquette/des enveloppes/cartes des questions
Technique d’animation	-Réflexion

Déroulement de l’activité

- **Le professeur rédige une série de questions et les mets dans des enveloppes dans le sac du facteur ;**
- **Le professeur choisit un élève pour jouer le rôle du facteur en criant : « je suis le facteur, je suis le facteur, un employé actif, je distribue des lettres ;**
- **Le facteur désigne le destinataire, lui remets le afin de le lire devant ses collègues, et y répond ;**
- **Ses camarades l’applaudissent si sa réponse est correcte ;**
- **Si non, la lettre sera remise dans le sac et le facteur continuera à distribuer les lettres.**

Inclusion :

L’apprenant prend une enveloppe et la donne au facteur pour qu'il la lise, et choisit un camarade pour l'aider à répondre à la question.







Fiche technique de l'activité



-JEU DE CORDE À LINGE-



Niveau	**1/2/3/4**
Objectifs	**-Représenter les nombres et les place correctement.** **-Développer l'esprit de compétition**
Modalités de travail	**-Individuel /Collectif**
Matériels	**- Corde à linge/papier/tissu/crayon**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **Le professeur met le panier à linge au milieu ;**
- **Les élèves sont répartis en deux groupes, chaque groupe choisit un chef du groupe ;**
- **Chaque élève prend place devant sa propre corde à linge ;**
- **L'enseignant(e) dicte des lettres et le 1er l'apprenant doit les écrire sur les vêtements en papier ;**
- **Et la même chose pour le 2ème élève ;**
- **Le professeur leur demande de les accrocher sur la corde à linge pour former un mot ;**
- **L'élève gagnant est celui qui trouve le mot en premier.**

Inclusion :

L'enseignant(e) accroche des vêtements de formes différentes sur la corde (chemise-pantalon-jupe-robe), et écrit des lettres sur d'autres vêtements de mêmes formes, puis il accroche les vêtements portant des lettres sur les vêtements identiques pour obtenir un mot et essaie de le lire à l'aide de l'enseignant/tuteur.







Fiche technique de l'activité



-JEU DE L'OIE-



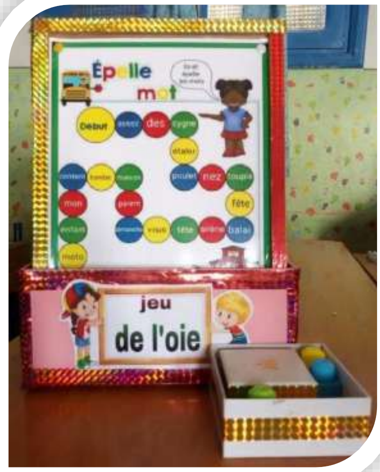
Niveau	1/2/3/4/5/6
Objectifs	**-Lire des syllabes/ des mots/ des phrases**
Modalités de travail	**-Individuel /collectif**
Matériels	**-Planche de jeu de l'oie -des dés**
Technique d'animation	**- Réflexion et jeu de rôle**

Déroulement de l'activité

- **Le professeur apporte la planche de jeu de l'oie ;**
- **L'enseignant apporte un ou deux dés ;**
- **Ce jeu peut être joué par 1 ou 2 personnes ;**
- **L'élève lance le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé ;**
- **L'apprenant(e) doit lire la syllabe. S'il n'arrive pas à le faire, il recule et passe le tour à son voisin ;**
- **Le gagnant est celui qui arrive le premier à la dernière case.**

Inclusion :

C'est un jeu divertissant dans lequel l'apprenant s'engage à l'aide de son camarade à lire des syllabes ou des mots.







Fiche technique de l'activité



-LES MOTS CROISÉS-



Niveau	**3/4/5/6**
Objectifs	**-Développer l'esprit de compétition, l'intelligence**
Modalités de travail	**-Individuel /collectif**
Matériels	**- Mots croisés - feutres**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

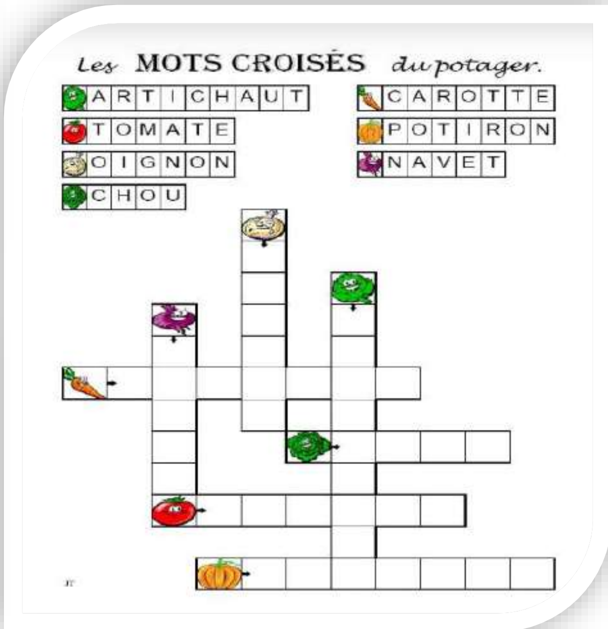
- **Le professeur distribue des mots croisés aux élèves ;**
- **Ces mots croisés contiennent un ensemble des images ;**
- **Les apprenants doivent trouver les mots convenables aux images ;**
- **L'enseignant demande aux apprenants de répondre rapidement ;**
- **Le gagnant est le premier qui remplit toutes les cases des mots croisés.**

Inclusion :

L'enseignant(e) peut présenter des cases déjà remplie et des images isolées, et demande à l'apprenant(e) de coller chaque image devant la ligne/colonne qui correspondant.







Fiche technique de l'activité



-CARTES- GUIDES-



Niveau	3/4/5/6
Objectifs	-Exploitation des acquis antérieurs
Modalités de travail	-Individuel /collectif
Matériels	-Des cartes-guides
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- L'enseignant prépare des cartes avec un ensemble de consignes ;
- L'enseignant(e) demande à un élève d'avancer et de choisir une carte ;
- L'élève doit comprendre et exécuter les consignes ;
- L'activité est répétée avec un certain nombre d'élèves selon une durée déterminée ;
- Le gagnant est celui qui exécute correctement toutes les consignes.

Inclusion :

L'apprenant peut exécuter cette activité par l'accompagnement du tuteur/enseignant.







Fiche technique de l'activité



-DÉCOUPAGE DES MOTS-



Niveau	2/3/4
Objectifs	-Découper le mot en syllabe.
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Planche de découpage des mots
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- Le professeur fabrique une planche pour découper des mots ;
- Le professeur écrit un groupe de mots sur des cartes ;
- L'enseignant(e) distribue les cartes aux élèves et leur demande de lire les mots et les découper à l'aide de la planche ;
- L'enseignant€ demande aux élèves d'écrire leurs noms sur des cartes et de les segmenter à l'aide de la planche.

Inclusion :

L'apprenant peut exécuter cette activité par l'accompagnement du tuteur/enseignant en introduisant des mouvements/frappes à la main…







Fiche technique d'activité



-MON CUISINIER RAPIDE-



Niveau	1/2/3
Objectifs	-Enrichir le champ lexical relatif aux légumes
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Cocotte-minute/cartes des légumes/ardoise
Technique d'activation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- **Le professeur prépare une cocotte-minute et un jeu de cartes de légumes ;**
- **Le professeur écrit le nom d'un légume au tableau ;**
- **L'élève est invité à trouver l'image appropriée au mot et à la coller sur la cocotte-minute ;**
- **L'enseignant colle une photo d'un légume sur la cocotte-minute et demande à l'élève d'identifier son nom.**



Inclusion :

L'élève choisit une carte portant le nom d'un légume et un autre apprenant l'aide à épeler le mot et à identifier son image en le cherchant dans le panier de légumes et le coller sur l'autocuiseur ou l'inverse.





Fiche technique d'activité



-JE PRÉPARE MON JUS-



Niveau	**1/2/3**
Objectifs	**-Enrichir le champ lexical relatif aux fruits**
Modalités de travail	**-Individuelle**
Matériels	**-Blunder/ cartes des fruits/ardoise**
Technique d'activation	**- Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **Le professeur prépare un mixeur et un paquet de cartes de fruits ;**
- **Le professeur colle un fruit sur le blunder et demande à l'élève d'identifier son nom ;**
- **le professeur écrit le nom d'un fruit au tableau et demande à l'élève de retrouver son image et de la coller sur le mixeur.**

Inclusion :

L'élève choisit une carte portant le nom d'un fruit et un autre apprenant l'aide à épeler le mot et à identifier son image en le cherchant dans le panier de fruits et le coller sur le mélangeur ou l'inverse.







Fiche technique de l'activité



-JEU D'ATTRAPE -MOTS-



Niveau	-1/2/3/4
Objectifs	-Reconnaitre le mot à travers l'image ou l'inverse
Modalités de travail	-Individuel /collectif
Matériels	-Cartes mots/cartes images/2 outils de pêche
Technique d'animation	-Jeu de rôle - Réflexion

Déroulement de l'activité

- Le professeur prépare un ensemble d'images et de cartes ;
- Chaque carte porte le nom d'une image ;
- L'enseignant(e) organise une compétition entre deux groupes pour s'affronter dans un jeu d'attrape-mots ;
- Chaque groupe choisit un représentant ;
- Les deux concurrents prennent place autour de la table, tenant chacun un outil de pêche ;
- L'enseignant pose un ensemble d'images/mots sur la table devant les deux concurrents et leur explique les règles du jeu ;
- L'enseignant montre une carte -nom/l'image- ;
- L'apprenant(e) doit trouver l'image/le mot approprié au mot/image affiché ;
- Le gagnant est celui qui collecte le plus d'images/mots correctes.

Inclusion :

L'enseignant dessine des formes ou des symboles identiques sur la carte de chaque mot/image afin de faciliter l'identification.







Fiche technique de l'activité



-MON ARMOIRE STYLÉ-



Niveau	1/2/3/4
Objectifs	-Apprendre les noms des vêtements
Modalités de travail	-Individuel /collectif
Matériels	Armoire en carton/des cartes de vêtements/tableau
Technique d'animation	- Réflexion

Déroulement de l'activité

- Le professeur fabrique une armoire et y accroche des vêtements ;
- L'enseignant(e) met les autres vêtements dans un panier ;
- Un élève va au placard et choisit les vêtements qu'il préfère porter (pantalon, chemise, chapeau...) ;
- L'apprenant(e) met les vêtements et identifie leurs noms, et ainsi de suite...
- Le gagnant est celui qui nomme correctement tous les vêtements choisis.

Inclusion :

L'enseignant apporte des vêtements en papier et demande à l'élève de les toucher avec ses mains et à les identifier par l'intermédiaire d'un tuteur, en exploitant les cartes (formes/symboles).





Fiche technique de l'activité



-JE LIS AVEC FLUIDITÉ-



Niveau	3/4/5/6
Objectifs	-Lire des phrases avec fluidité
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Cartes
Technique d'animation	-Jeu de rôle

Déroulement de l'activité

- ❖ Le professeur fabrique des crayons en carton ;
- ❖ Le professeur colle des cartes/phrases sur les crayons ;
- ❖ L'enseignant(e) organise une compétition entre les apprenants et explique les règles du jeu ;
- ❖ L'enseignant(e) distribue les phrases aux apprenants et leur demande de les lire rapidement et couramment ;
- ❖ Le gagnant est le premier qui lit la phrase couramment.

Inclusion :

L'enseignant(e) remplace les phrases par des bonbons lettres/ bonbons syllabes simples. L'enseignant(e) demande à l'apprenant de lire rapidement le contenu afin qu'il puisse gagner un bonbon.







Fiche technique de l'activité



-COPIER MON ÉCRITURE-



Niveau	1/2/3/4
Objectifs	-Améliorer le niveau de l'écriture et respecter les interlignes
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Des cartes
Technique d'animation	-Simulation

Déroulement de l'activité

- Le professeur prépare un jeu de cartes (phrases manuscrites) en respectant les normes ;
- Il met les cartes dans un panier ;
- Il donne une carte à chaque élève et lui demande d'imiter son écriture ;
- L'apprenant(e) peut garder la carte 3 jours ;
- L'apprenant doit rendre la carte avec sa production ;
- Dans le respect des normes, l'apprenant élit une autre carte ;
- L'élève gagnant est celui qui réussit à imiter l'écriture selon les normes.

Inclusion :

A l'aide du sable/ pâte à modeler/ air/eau…,l'apprenant peut imiter le modèle proposé sur la carte.





Fiche technique de l’activité



-QUI SUIS-JE ? -



Niveau	3/4/5/6
Objectifs	**-Développer la mémorisation, concentration et l’écoute chez l’apprenant**
Modalités de travail	**-Collectif**
Matériels	**-Des cartes**
Technique d’animation	**-Réflexion**

Déroulement de l’activité

- **L’enseignant(e) prépare un jeu de cartes ;**
- **Il accroche la carte au dos d’un élève ;**
- **L’élève se déplace et dit : Qui suis-je ?**
- **Ses collègues lui donnent quelques indices pour l’aider à découvrir le concept ;**
- **L’apprenant n’a le droit de répondre qu’une seule fois ;**
- **S’il commet une erreur, il passe son tour à un autre ;**
- **L’apprenant qui répond correctement continue le jeu avec un autre concept ;**
- **L’enseignant(e) peut inverse le jeu : l’élève donne des indices sur le concept qu’il connait et conclut avec Qui suis-je ?**
- **Il continue de donner des indices jusqu’à ce que l’un des élèves trouve la réponse.**





Fiche technique de l'activité



- QUI SUIS-JE ? -



Niveau	4/5/6
Objectifs	-Développer la réflexion. -Lire correctement la phrase.
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Des cartes
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- ❖ L'enseignant (e) forme des groupes de 10 élèves ;
- ❖ L'apprenant(e) tourne le cercle, prend la devinette et la lit à haute voix ;
- ❖ Chaque groupe propose une solution sur l'ardoise ;
- ❖ Le groupe gagnant est celui qui répond correctement.

Inclusion :

L'apprenant(e) rejoint l'image à sa réponse.





Fiche technique de l'activité



-JEU DES RIMES-



Niveau	1/2/3
Objectifs	-Développer l'écoute chez l'apprenant
Modalités de travail	-Individuel /collectif
Matériels	-Planches avec grille – les cartes – un dé (a-i-o-u-é-?)
Technique d'animation	- Réflexion

Déroulement de l'activité

- **Les joueurs tirent le dé à tour de rôle, et doivent trouver une carte finissant par le son tiré, et la placer sur leurs cartons ;**
- **Si le son est déjà pris, le joueur passe son tour ;**
- **S'il trouve le* ? *, il choisit le son de son choix ;**
- **Le gagnant est le premier celui qui remplit la grille.**

Inclusion :

-L'enseignant place les tasses à rimes devant l'élève et lit lentement chaque rime, et l'apprenant répète.
Le professeur attache des fils à un groupe d'images, chaque groupe a la même rime, et il l'attache à sa tasse, et ainsi de suite...
-L'apprenant(e) tire la ficelle de son extrémité, et adresse l'image vers la tasse qui porte sa rime. Le professeur prononce le nom de l'image, et l'apprenant répète et met l'image dans sa tasse.







Fiche technique de l’activité



-JEU PUZZLE-



Niveau	**3/4/5/6**
Objectifs	**-Construire, lire et écrire un mot/une phrase**
Modalités de travail	**-Individuel /collectif**
Matériels	**-Puzzle +ardoises**
Technique d’animation	**- Réflexion**

Déroulement de l’activité

- **Chaque apprenant lit les pièces qu’il a (avec des images) et il essaie de les mettre en ordre pour construire le mot/la phrase ;**
- **Après, il lit le mot/la phrase à haute voix ;**
- **Ensuite, il recopie le mot/la phrase sur le cahier ou l’ardoise ;**
- **Le gagnant aura un cadeau.**

Inclusion :

-L'enseignant place devant l'élève un jeu de cartes. Chaque carte porte la moitié d'une forme en verso, et une syllabe écrite en recto. L’apprenant(e) doit chercher l'autre moitié de la forme, combiner les deux cartes et fusionner les deux syllabes pour obtenir un mot à lire.



et





Fiche technique de l’activité



-LES ANIMAUX DE LA FERME -



Niveau	1/2/3/4
Objectifs	-Enrichir le champ lexical relatif aux animaux.
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Une ferme avec des animaux
Technique d’animation	- Réflexion

Déroulement de l’activité

- Le professeur prépare une ferme avec des animaux et des outils agricoles ;
- Le professeur place une boite de cartes sur lesquelles sont inscrits les noms des animaux et des outils de la ferme ;
- L’enseignant(e) invite un élève à la ferme et désigne un animal et lui demande de l’identifier ;
- Quand l’élève réussit à identifier le nom de l’animal, il annonce à haute voix son nom et recherche la carte convenable ;
- Le professeur invite un autre apprenant, lui demande de choisir une carte la lire à haute voix, et la rejoindre à l’animal ou l’outil présenté dans la ferme.

Inclusion :

L'apprenant choisit une carte avec le nom d'un animal/outil. Un autre apprenant l'aide à épeler le mot et à identifier l'animal/outil dans la ferme en plaçant la carte à côté et vice-versa.







Fiche technique de l'activité



- L'ARDOISE DATE -



Niveau	1/2/3
Objectifs	-S'amuser -développer l'intelligence chez l'enfant. -Identifier la date d'aujourd'hui.
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Une ardoise de 3 rectangles
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- Les élèves récitent les sept jours de la semaine ;
- Les élèves récitent les 12 mois de l'année ;
- L'enseignant(e) pose les questions suivantes :
  - Quel est la date d'aujourd'hui ?
  - Jour/mois/année ?
- Demande aux élèves de déterminer la date de demain.

Inclusion :

L'apprenant répond à l'aide d'un ami.





Fiche technique de l'activité



- FORMER DES SYLLABES -



Niveau	1/2/3
Objectifs	-S'amuser. -développer l'intelligence chez l'enfant. -Former des syllabes en utilisant des cartes consones et voyelles.
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Des cartes
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- L'enseignant(e) Invite les élèves à proposer des mots contenant le phonème [m] et des mots contenant le phonème[a] ;
- Des cartes voyelles sont affichées au tableau. Chaque élève prend une consonne et se déplace pour former la syllabe demandée ;
- Le professeur invite les élèves à produire des cartes syllabes à la maison.

Inclusion :

L'apprenant répond à l'aide d'un tuteur.





Fiche technique de l'activité



- JEU DE MÉMOIRE AVEC LES COULEURS -



Niveau	1/2/3
Objectifs	-Développer l'intelligence chez l'enfant. - Identifier les couleurs par un jeu de cartes
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Des cartes couleurs.
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- **L'enseignant(e) demande aux élèves de citer les noms des couleurs ;**
- **Face cachée, les élèves devinent la couleur de la carte demandée en se basant sur la mémoire visuelle ;**
- **L'enseignant(e) demande aux élèves produire des cartes couleurs à la maison.**

Inclusion :

L'apprenant participe au geu à l'aide de son ami.





Fiche technique de l'activité



-JEU DE CERCEAUX-



Niveau	**1/2/3**
Objectifs	**-Développer l'intelligence chez l'enfant.** **-Sauter les cerceaux selon le nombre de syllabes**
Modalités de travail	**-Individuel**
Matériels	**-Les cerceaux / les cartes.**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **L'enseignant(e) invite les élèves à citer des mots avec le phonème [m] et [b] ;**
- **L'enseignant(e) pose les cerceaux par terre et les cartes dans une boite ;**
- **L'enseignant invite les élèves à sauter les cerceaux selon le nombre de syllabes de chaque mot.**
- **Le gagnant est celui qui arrive le premier au dernier cerceau ;**
- **L'enseignant demande aux élèves de segmenter des mots en syllabes à la maison.**

Inclusion :

L'apprenant répond à l'aide de son ami.





Fiche technique de l'activité



- L'ASCENSEUR DE SYLLABES -



Niveau	1/2/3
Objectifs	-Développer l'intelligence chez l'enfant. - Permettre à l'enfant de mémoriser les lettres et construire des syllabes. - Améliorer ses acquis en lecture
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Une planche contenant un ascenseur (consonnes)/ Des cartes (voyelles).
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- L'enseignant invite les élèves à présenter des mots avec le phonème [m] et [b] ;
- L'enseignant pose la consonne sur l'ascenseur et demande à l'élève de le glisser puis lire la syllabe trouvée et l'écrire sur le tableau ;
- L'enseignant(e) demande aux élèves de former des syllabes en utilisant les phonèmes m, b,a,i ,o.

Inclusion :

L'apprenant lit les syllabes à l'aide de son ami.





Fiche technique de l'activité



-LE TRAIN-



Niveau	**4/5/6**
Objectifs	**-Conjuguer les verbes aux temps demandés**
Modalités de travail	**-Individuel**
Matériels	**-Le train, les cartes**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **Le professeur fixe le tableau sur le mur de la classe ;**
- **L'enseignant(e) demande à un élève de conjuguer un verbe à un temps demandé ;**
- **L'élève prend les cartes et les met dans les bonnes cases.**

Inclusion :

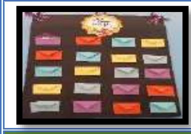
L'apprenant répond à l'aide d'un ami.







Fiche technique de l'activité



- LES MESSAGES POSITIFS -



Niveau	4/5/6
Objectifs	-Lire correctement des messages. -Prendre une énergie positive
Modalités de travail	-Individuel
Matériels	-Le dé, les messages
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- ❖ L'apprenant(e) lance le dé ;
- ❖ L'apprenant(e) choisit le message positif de la journée ;
- ❖ L'apprenant(e) lit le message à haute voix.

Inclusion :

L'apprenant(e) choisit un message et la lecture s'effectue collectivement.





Fiche technique de l'activité



- LIRE DES DOCUMENTS -



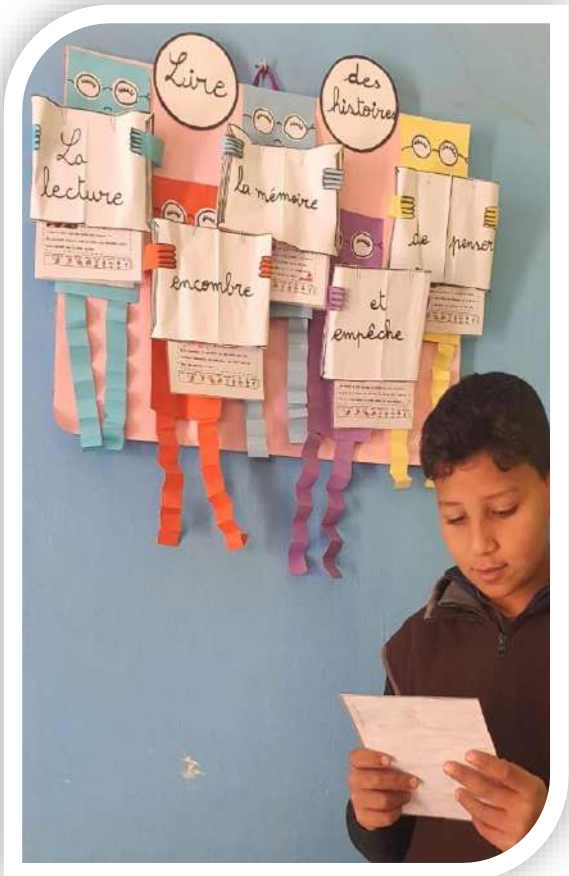
Niveau	4/5/6
Objectifs	-Lire correctement des messages.
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Des documents
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

❖ **Chaque jour, l'apprenant(e) élit un document, et le lit à haute voix devant ses amis, et les autres suivent.**

Inclusion :

L'apprenant(e) participe au jeu selon ses capacités.





Fiche technique de l'activité



- DES PHRASES IMAGÉES -



Niveau	4/5/6
Objectifs	-Lire et construire des phrases.
Modalités de travail	-Individuel/ collectif
Matériels	-Des images/ stylo
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- L'apprenant(e) observe les images et essaie de les mettre en ordre pour construire la phrase ;
- L'apprenant écrit la phrase sur l'affiche/tableau ;
- L'apprenant lit à haute voix ;
- L'enseignant(e) pose des questions :
  - Où est le sujet, le verbe, le complément ?
  - Est-ce que le complément est direct ou indirect ?
  - Remplace-le par un pronom ?
  - …
- Les apprenants répondent aux questions sur les ardoises.

Inclusion :

L'apprenant(e) décrit ce qu'il observe sur l'image.





Fiche technique de l'activité



- ROUE DE SYLLABE-



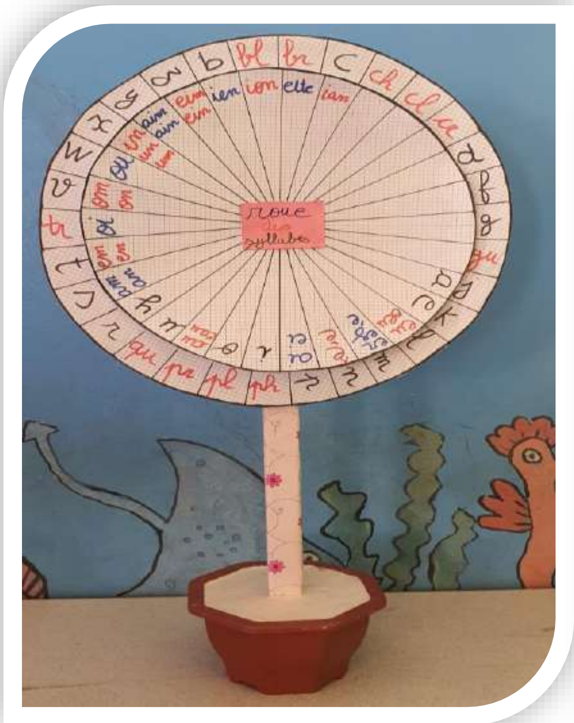
Niveau	4/5/6
Objectifs	-Lire correctement les syllabes.
Modalités de travail	-Individuel/ collectif
Matériels	-Deux roues
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- **L'apprenant(e) choisit la consonne et fait tourner la deuxième roue des voyelles, les combine et lit la syllabe ;**
- **Les autres apprenants corrigent les fautes.**

Inclusion :

L'apprenant(e) assiste au jeu en dyade.





Fiche technique de l'activité



- ROUE DE COMPRÉHENSION -



Niveau	**4/5/6**
Objectifs	**-Lire correctement les phrases.** **-Répondre aux questions**
Modalités de travail	**-Collectif**
Matériels	**-Une roue**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

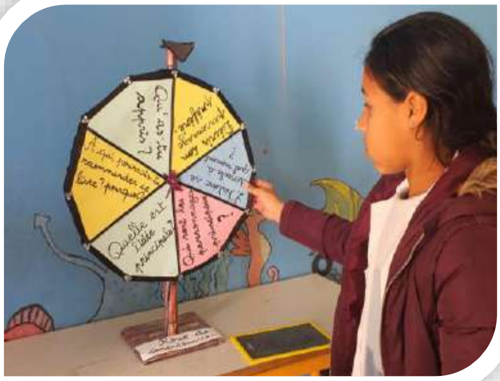
- ❖ **L'enseignant(e) forme des groupes de 10 élèves ;**
- ❖ **L'apprenant(e) fait tourner la roue ;**
- ❖ **L'apprenant lit la question à haute voix ;**
- ❖ **Chaque groupe écrit la réponse sur l'ardoise ;**
- ❖ **Le groupe est le groupe qui a la réponse juste.**

Inclusion :

L'apprenant(e) choisit la bonne réponse parmi d'autres .







Fiche technique de l'activité



- VENDEUR DES MOTS, DES PHRASES-



Niveau	**4/5/6**
Objectifs	**-Lire correctement des mots/des phrases.**
Modalités de travail	**-Collectif**
Matériels	**-Des mots/ des phrases**
Technique d'animation	**-Jeu de rôle**

Déroulement de l'activité

- **L'apprenant N° 1 joue le rôle d'un vendeur. Il porte une boîte pleine de mots et de phrases. Les autres achètent ce qu'ils veulent, passent au tableau pour lire les étiquettes et répondre aux questions de l'apprenant N° 2 ;**
- **Le vendeur : Bonjour les enfants, je suis le vendeur des mots/phrases qui achète, qui achète ?**
- **Les autres : moi, moi, moi.**
- **Le vendeur : que veux-tu acheter un mot ou une phrase ?**
- **L'acheteur : je veux une phrase (il passe au tableau)**
- **L'apprenant N° 2 : qu'as-tu acheté ?**
- **Acheteur : j'ai acheté une phrase.**
- **L'apprenant N° 2 : peux-tu me lire cette phrase.**
- **L'acheteur : oui, …**

Inclusion :

L'apprenant(e) participe au jeu en choisissant le rôle désiré.





Fiche technique de l'activité



- JEU DE SERRURE ET CLÉS -



Niveau	5/6
Objectifs	-Lire des mots. -Trouver le synonyme d'un mot
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Des serrures, des clés.
Technique d'animation	-Réflexion

Déroulement de l'activité

- L'enseignant (e) demande à 10 élèves de passer au tableau et donne à 5 élèves des serrures qui contiennent des mots et distribue des clés antonymes aux restes ;
- Chaque élève lit les mots mentionnés sur les serrures les clés ;
- Chaque preneur serrure pose la question : j'ai …. Où est ma clé ? la clé correcte approche et ouvre la serrure et ainsi de suite.

Inclusion :

L'enseignant(e) dessine une forme/ symbole identique sur la serrure et sur la clé pour faciliter l'identification.





Fiche technique de l'activité



- JEU DE FRITES -



Niveau	**6/5**
Objectifs	**-Lire des mots.** **-Classer les mots selon leur classe grammaticale.**
Modalités de travail	**-Collectif**
Matériels	**-Des frites/ Des paniers**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **L'enseignant(e) forme quatre groupes d'élèves ;**
- **L'apprenant(e) du 1er groupe passe au tableau. Il prend une frite, lit le contenu et le classe selon sa classe grammaticale (verbe, adjectif, nom) ;**
- **Le même travail pour les autres groupes.**

Inclusion :

L'enseignant(e) utilise la même couleur pour le panier et sa carte.





Fiche technique de l'activité



- JEU DE POCHES -



Niveau	**4/5/6**
Objectifs	**-Lire des mots.** **-Classer les verbes selon leur groupe**
Modalités de travail	**-Individuel**
Matériels	**-Des poches/Des cartes**
Technique d'animation	**-Réflexion**

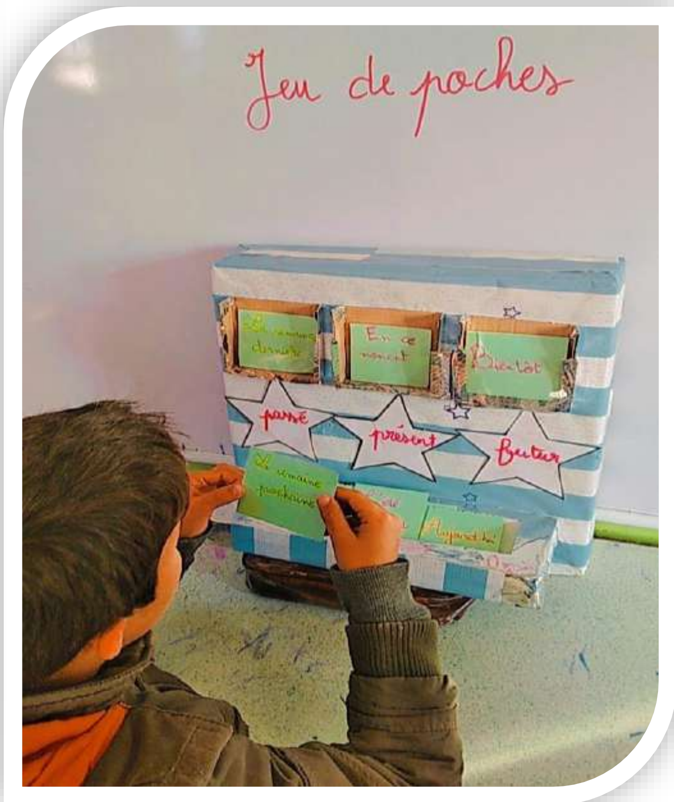
Déroulement de l'activité

- ❖ **L'apprenant(e) choisit une carte. Il la lit à haute voix et la met dans la poche convenable (verbe du 1er groupe, 2ème groupe ou 3ème groupe) et ainsi de suite.**

Inclusion :

L'enseignant(e) utilise la même couleur pour la poche et sa carte .





Fiche technique de l'activité



- JEU DE DISQUES -



Niveau	**3/4**
Objectifs	**-Lire des mots.** **-Associer un mot à son image.**
Modalités de travail	**-Individuel**
Matériels	**-Des disques/Des cartes**
Technique d'animation	**-Réflexion**

Déroulement de l'activité

- **L'apprenant(e) passe au tableau et lit les mots à haute voix qui se trouvent sur les disques ;**
- **L'apprenant(e) cherche l'image et l'associe au disque convenable ;**
- **L'enseignant(e) dessine derrière chaque image/carte une forme identique (triangle, cercle …) et la même sur les cartes pour favoriser l'auto-évaluation.**

Inclusion :

L'enseignant(e) dessine derrière chaque image/carte une forme identique (triangle, cercle …) pour aider l'apprenant à associer le mot à son image ou l'inverse.





Fiche technique de l’activité



- JEU DES ŒUFS -



Niveau	1/2/3/4
Objectifs	-Lire et distinguer les consonnes voyelles sons.
Modalités de travail	-Collectif
Matériels	-Des œufs/Des plateaux
Technique d’animation	-Réflexion

Déroulement de l’activité

- **LE jeu se déroule en dyade ;**
- **Chaque élève doit classer les œufs dans le plateau auquel ils appartiennent ;**
- **L’enseignant(e) vérifie chaque plateau. L’apprenant compte les œufs, lit à haute voix et refait le jeu s’il échoue ;**
- **L’apprenant choisit une consonne et une voyelle, fusionne, écrit et lit la syllabe obtenue ;**
- **Le gagnant est le premier qui termine le classement el la lecture correcte.**

Inclusion :

L’enseignant(e) repère chaque plateau et ses œufs par la même couleur.





مقترحات للتحفيز








هذا الدليل

انسجاما مع المقاربة التي تعتمدها وزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة في تنزيل مختلف المستجدات التربوية، والقائمة على التجريب المحدود، ثم التقييم قبل التوسيع والتعميم، يأتي هذا الدليل، كلبنة أولى في إطار مساعدة هيئة التدريس خلال الأسدوس الثاني، على تنزيل الأنشطة الاعتيادية بالمؤسسات التعليمية الابتدائية، من خلال تقديم عدة متكاملة، تتضمن ألعابا ترفيهية، روعي فيها التجديد والإبداع والتنوع، مناسبة لمتعلمي ومتعلمات المرحلة الابتدائية. تم اختيار هذه الأنشطة بعناية تامة، من قبل فريق تربوي -يضم مفتشتين تربويتين والأطر الإدارية والتربوية لمؤسسة التجريب -آمن بهذا المشروع الجديد، وسعى إلى توفير شروط أجرأته، وانخرط بكل جدية وتفان لإنجاح هذه المحطة التجريبية. فهذا الدليل ما هو إلا ترصيد لممارسات تربوية حقيقية مبدعة